N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

HORS-SÉRIE
multijoueur

HORS-SÉRIE 21
JUILLET/AOÛT 2004

T 03472 - 21 H - F: 7,50 € - RD

Rejoignez le champ de bataille

RÉVISEZ VOS CLASSIQUES :
mods et techniques pour exploiter à fond Neverwinter Nights, C&C Generals, Quake 3, Half-Life, Battlefield 1942, UT2004, etc.

UN DOSSIER COMPLET
pour comprendre les MMORPG et faire son choix.

DÉCOUVREZ LES FINESSES
de America's Army et Enemy Territory

HORS-SÉRIE 21 • Juillet/Août 2004 • FRANCE métropolitaine 7,50 € • ANT-GUY 8,50 € • REU 9,35 € • BEL 8 € • CH 14 FS • CAN 12,75 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH


GamikZone
no lag, more frags
powered by
iKoula
Hosting Services

sommaire

HORS SÉRIE 21
JUILLET/AOÛT 2004

Et plein de bonnes choses sur le gros DVD, concocté pour vous avec amour par notre TBF national.

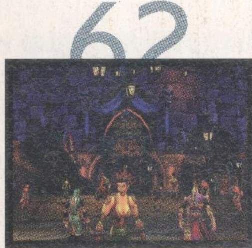
12

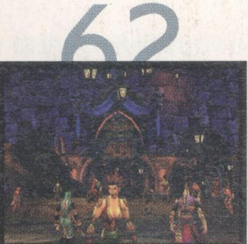


MULTIJOUEUR

Nos FPS et RTS préférés passés au crible, avec les bons mods qu'il vous faut. Et, Blutch oblige, on vous cause aussi de bagnoles.

62





MMORPG

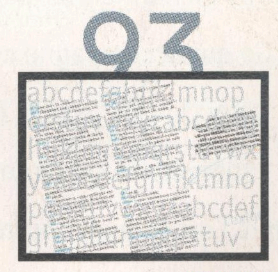
Entre deux tartes au citron, l'ami Fumble se fend d'une vingtaine de pages sur le pourquoi et le comment des MMORPG. En bonus, un « cas à part ».

88

ORGANISER SON LAN

Pas moyen de brancher votre PC sur celui des potes ? Un peu perdu pour mettre la main sur un bon serveur ? On vous aide à démêler les fils.

93



LEXIQUE

Six pages remplies de mots barbares, expliqués avec patience par notre petite Maoh.

Couverture
© p4degree.com

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Mélanie « Maoh » Gras, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Mélanie Gras (correctrice), Jennyfer Buzenac (maquettiste)

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 7,50 euros
Date de parution : fin juin
Dépôt légal à parution

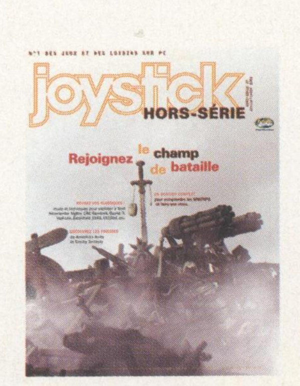




édito

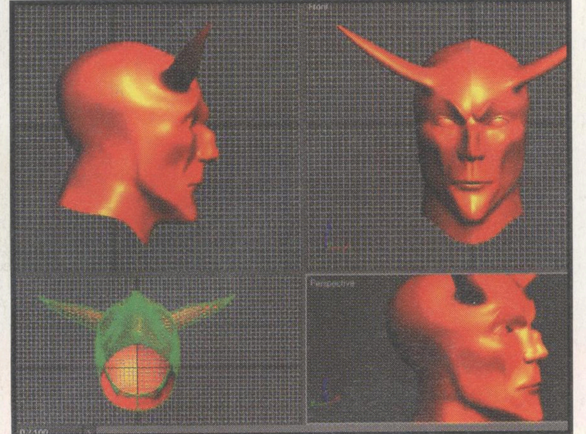
Les MMORPG vous font peur ? Vous ne savez plus quoi installer pour redonner vie à vos FPS préférés ? Vous ne comprenez toujours pas pourquoi chaque partie online de Warcraft III commence par un message « hf & gl » de votre adversaire ? Pas de panique, toutes les réponses sont là, dans les pages que vous tenez entre vos doigts fébriles (et propres avec un peu de chance). Le but de ce hors-série n'est pas de vous transformer en monstre imbattable (sinon on l'aurait gardé pour nous, on n'est pas fou) mais de vous donner suffisamment de clés et d'indices pour vous aider à vous améliorer. L'autre objectif est de vous faire découvrir ou redécouvrir des mods qui rivalisent maintenant de qualité avec des jeux commerciaux, voire ridiculisent certains titres qui osent sortir sur le marché à 40 ou 50 euros. Et comme on est là pour vous bichonner, ils sont tous à portée de clic sur le DVD 10 Go qui accompagne ce magazine. Nos choix pour cette sélection de jeux et de mods sont évidemment un peu subjectifs : on parle toujours mieux de ce qu'on aime et de ce que l'on connaît. Autre influence, le nombre de joueurs qui pratiquent ces mods online. Un mod sans joueurs, c'est comme un DVD vierge sans Tbf : vide et inintéressant. Snobez le soleil, ignorez royalement l'appel de la plage, vous avez entre les mains largement de quoi bronzer à la lumière de votre écran.

Caféine



Historique des Mods

Historique des Mods



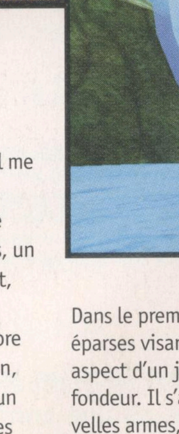
Créer un mod, ça n'est pas simple. Il faut passer ses congés sur des outils comme 3DSMax pour modéliser les persos.

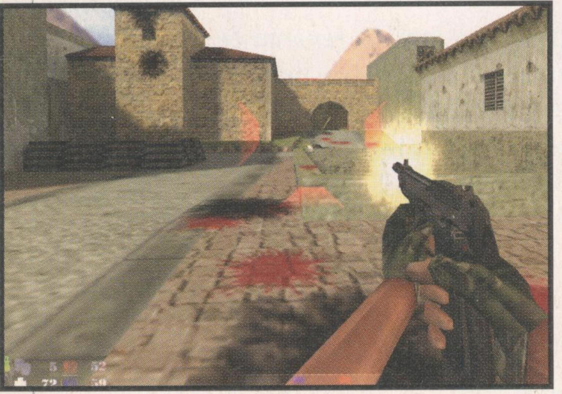
Ils sont partout, prennent n'importe quelle forme et se chopent facilement sur le net, mais contrairement aux virus, ils nous apportent beaucoup de plaisir. Autrefois simple performance de passionnés, les mods ont aujourd'hui volé la vedette aux jeux originaux. Petite rétrospective pour comprendre ce phénomène qui domine le jeu en réseau.

par blutch



Le mod « Bid For Power » pour Quake 3 permettait de jouer avec les personnages de DBZ. Aujourd'hui, toute allusion au manga a été supprimée pour de sombres histoires de licence.





Les mods Half-Life ont monopolisé les serveurs Internet du monde entier pendant des lustres. Ce fut un règne sans partage (et ça continue toujours).

Comme on va vous en tartiner sur des kilomètres tout au long de ce hors-série, il me semble indispensable de vous mettre au parfum le plus tôt possible, surtout si vous venez de nous rejoindre dans le monde sans pitié du PC. Alors, un « mod », qu'est-ce que c'est au juste ? Premièrement, sachez qu'un mod n'a rien à voir avec un « mode de jeu » (comme le mode solo ou le mode easy) et encore moins avec les fichiers musicaux au format MOD. Non, un mod, un vrai, c'est une modification apportée à un jeu officiel, ceux qu'on trouve dans toutes les bonnes crémeries. Les modifications peuvent concerner le gameplay, le contenu, l'univers ou plus largement, l'aspect graphique général du jeu. Oui mais voilà, tout n'est pas si simple…

Bienvenue chez nous

À partir du moment où on pose un pied dans le monde des mods, on s'aperçoit qu'il faut distinguer deux types de modifications qui cohabitent sur le territoire des jeux vidéo. Pour résumer, je dirais qu'il faut distinguer les modifications ciblées des conversions totales.

Dans le premier cas, il s'agit de petites retouches éparses visant à transformer légèrement tel ou tel aspect d'un jeu, sans chercher à remanier le titre en profondeur. Il s'agira par exemple d'ajouter quelques nouvelles armes, de créer une map ou d'inventer des objectifs en respectant le background du jeu, mais pas de métamorphoser un Unreal Tournament en Zoo Tycoon, si vous voyez ce que je veux dire. Ces retouches d'appoint sont d'ailleurs qualifiées de « Mutator » dans le petit milieu branché d'Unreal Tournament.
Dans le second cas, à savoir les conversions totales, les choses sont très différentes.
Les développeurs de mods s'en donnent à cœur joie et remanient sans concessions toutes les parties du soft, des sons aux graphismes en passant par la maniabilité, le scénario ou le papier peint et les petits boutons de l'interface. Dans cette catégorie, parmi les plus connus, on peut citer en vrac : Counter-Strike pour Half-Life, Urban Terror ou Bid For Power pour Quake, Desert

Combat pour BF 1942, ou encore Invasion 1944 pour Operation Flashpoint. On trouve aussi toute une tripotée de mods moins célèbres, mais tout autant jouissifs, pour une grande majorité de titres PC. Et quand on voit la masse de conversions totales qui sont aujourd'hui disponibles sur le net, on en vient irrémédiablement à se demander : mais bon sang, comment tout cela a-t-il bien pu commencer ?

Retour aux SOURCES

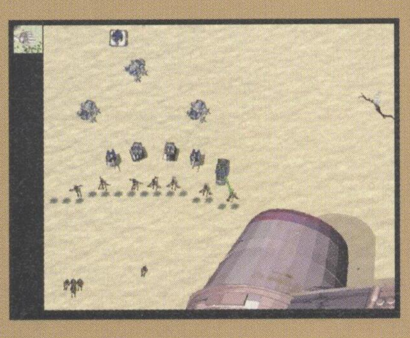
L'origine des mods et leurs premières apparitions sont très difficiles à dater. Pour trouver les premières traces de modding, il faut remonter jusque dans les années quatre-vingt. C'est justement à cette époque qu'un malade-passionné de bidouillage informatique et de codage en tout genre s'est amusé à modifier une ancienne version de Castle Wolfenstein sur Commodore 64. C'est comme ça qu'est né Castle Smurfenstein, un mod qui remplaçait les vilains allemands par des adorables petits schtroumpfs sans défense. À partir de là, il a suffi d'attendre la sortie de Doom puis Doom 2 pour voir apparaître une multitude de conversions totales toutes plus déjantées les unes que les autres. On trouve encore aujourd'hui des adaptations de Batman, Ghostbusters, Dragon Ball Z, Hellraiser ou des niveaux totalement convertis aux couleurs des Simpsons. Je vous garantis que ça donne un coup de fouet à l'ambiance sombre et morbide du Doom original, même quand on voit tourner ça de nos jours. Alors je vous laisse imaginer à l'époque… Les types qui bossaient chez ID Software ne s'y sont d'ailleurs pas trompés. Sentant le bon filon se profiler à l'horizon, ils ont carrément décidé de faciliter la tâche aux moddeurs fous avec leur titre suivant, Quake, en simplifiant l'édition de certains fichiers. Les plus anciens d'entre nous se rappelleront, non sans verser une petite larme, des premiers grands mods comme Threewave, le premier CTF (Capture The Flag, ou « emparez-vous du drapeau en shootant tous ceux qui se mettront sur votre chemin » en français). C'est aussi à cette époque qu'on découvre Team Fortress premier du nom, avec son système de classes de personnages (soldat, éclaireur, médecin, ingénieur, etc.). À ce moment-là, tout le monde pensait que la mod-mania atteignait son paroxysme. Mais c'était sans compter sur le petit nouveau qui allait changer la donne.

Si cet écran vous donne la migraine, alors un conseil : n'essayez pas de vous lancer dans la création de maps pour Quake 3.

En revanche, quand on s'est bien accroché à l'éditeur de maps, ça donne quelque chose comme ça. Belle récompense.

OUVREZ les VALVES

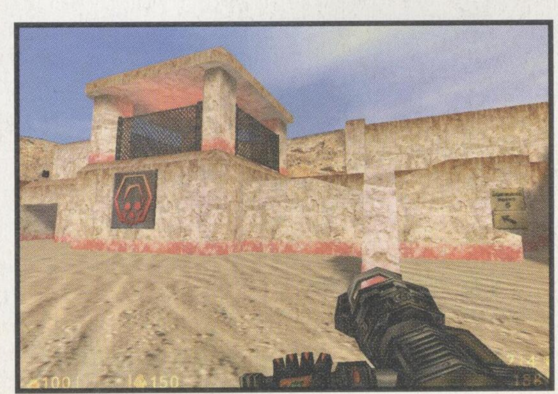
Vous l'avez deviné, c'est bien d'Half-Life qu'il s'agit. Le voilà qui déboule en décembre 98 sans rien dire à personne et qui squatte les salles de jeu en réseau, rien qu'avec sa version multijoueur originale. Il faudra attendre quelques petits mois de plus pour voir arriver les premières versions potables de Counter-Strike, qui connaît un succès fulgurant. D'ailleurs, à l'époque, personne n'aurait pensé qu'il resterait encore de nos jours le mod le plus joué du net. Depuis, je n'ai pas réussi à trouver le chiffre exact mais c'est à peu près un bon milliard de mods qui ont été développés pour Half-Life et pour beaucoup d'autres jeux. Bien qu'une assez grande majorité de mods soient dédiés aux FPS (disons à peu près 99,99%) on en trouve aussi pour les autres genres, comme les jeux de sport (je pense aux modifications de PES 3), de bagnoles ou encore pour les RTS (où les mods Star Wars sont rois), mouvement qui a connu son heure de gloire à l'époque du fantastique Total Annihilation. Malheureusement, ces dernières années, de plus en plus de mods se sont étrangement transformés en add-on payants, les projets ayant été sournoisement récupérés par les éditeurs… Mais pour l'instant, la plupart d'entre eux sont encore bel et bien gratuits. Alors profitons-en tant qu'il en est encore temps.



Total Annihilation bénéficiait d'un très bon mod Star Wars. D'ailleurs, encore aujourd'hui, la communauté continue de peaufiner ses unités.



Lega Warz, c'est un mod complètement déjanté qui permet de jouer avec des legos dans le très sérieux Operation Flashpoint.



L'inévitable Half-Life. Oui, encore.

Modes de Jeux



On trouve parfois le FFA très bourrin, mais en fait oui.

Quel beau drapeau, je tuerais pour en avoir un comme ça !



Ce hors-série s'intéresse beaucoup aux mods (modifications) et autres « total conversions », en général du boulot d'amateurs passionnés qui explorent de nouvelles façons de jouer et dont les efforts originaux surpassent parfois le travail des professionnels. Mais rappelons quand même les bases, les modes de jeu élémentaires d'où découle tout le reste. Petit tour d'horizon...

par atomic

Pratiquement tous les FPS disposent de quelques modes de jeu standards, dont les appellations varient mais dont les principes restent les mêmes. Le plus connu, le fameux deathmatch (DM) inventé par Doom, consiste simplement à se battre à mort. Une carte fermée sert d'arène, des armes et armures diverses sont planquées un peu partout et les joueurs apparaissent à certains endroits fixes (ou « respawn » : ce terme désigne l'action de renaître en jeu mais aussi par extension l'endroit d'une carte où cette résurrection se produit). Le but est de se débrouiller pour exterminer un maximum d'adversaires en mordant soi-même la poussière le moins souvent possible. Chaque cible abattue rapporte un frag (un point), le vainqueur étant naturellement celui qui a le total le plus élevé. En général la partie se termine soit au bout d'un certain temps (time limit), soit quand un joueur atteint un score suffisamment élevé (frag limit). Le DM peut être une grosse baston où chaque joueur allume tout ce qui bouge (« free for all », FFA, c'est-à-dire « chacun pour sa peau ») ou bien entre deux équipes (team « deathmatch », TDM). Le duel est une variante toute bête mais passionnante : du DM entre deux personnes. Ça n'a plus rien à voir avec le gros bordel bourrin du FFA, ça demande une véritable maîtrise stratégique du combat (et des réflexes de folie, évidemment). Des tournois internationaux permettent régulièrement de voir les meilleurs duellistes du monde en action et les parties enregistrées à ces occasions valent souvent le coup d'être vues, même pour les néophytes.

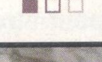
Mourir pour son DRAPEAU

Plus complexe, le mode capture the flag (CTF) demande d'aller chercher un drapeau (un flag) au fond de la base ennemie et de le ramener dans sa propre base, tout en défendant son propre flag contre les assauts de l'équipe adverse. Ça demande un jeu collectif élaboré puisque chaque équipe doit se subdiviser en attaquants et défenseurs et se battre pour deux drapeaux simultanément - un peu comme une partie de foot avec deux ballons à la fois. Tuer des adversaires n'est plus l'objectif principal, juste un

moyen commode pour piquer des drapeaux en face et éviter de s'en faire piquer. Évolution logique du concept et poussant plus loin le besoin de coordination collective, les classes de personnage de Team Fortress obligent les joueurs à se spécialiser dans un domaine et à s'épauler mutuellement pour se renforcer. Des combinaisons tactiques de plus en plus complexes deviennent alors possibles, le groupe combiné étant beaucoup plus fort que la simple somme de ses membres. Certaines classes n'existent que pour servir de soutien, tandis que d'autres se vouent à la désorganisation du dispositif adverse. C'est le cas par exemple du fameux Espion de Team Fortress, qui peut prendre l'apparence de n'importe quel joueur et en profiter, s'il est bon acteur, pour s'infiltrer dans les défenses et les saboter de l'intérieur. Il n'y a rien de tel que le spectacle d'un maître Espion qui assassine par surprise ses proies naïves, jusqu'à métamorphoser l'équipe adverse en une bande de paranoïaques apeurés qui n'osent plus se tourner le dos et se canardent mutuellement au moindre soupçon. Il existe d'innombrables variantes du CTF, qu'on retrouve dans des gameplay aussi différents que Team Fortress et Counter-Strike (où le sauvetage des otages est un CTF à sens unique, avec des bots stupides à la place du drapeau).

J'y suis j'y reste

On ne court plus après les drapeaux, on les plante dans le sol : comme son nom l'indique le Contrôle Territorial demande la conquête d'une carte et la défense acharnée des positions capturées pour repousser toutes les contre-attaques. Il faut parfois prendre les points de contrôle dans un ordre déterminé, ce qui oblige à repousser l'ennemi pied à pied et favorise des combats frontaux d'une grande violence, ou dans n'importe quel ordre et avec plusieurs routes pour se rendre d'un point à un autre. Ce type de gameplay favorise alors la discrétion et l'infiltration, c'est l'option choisie pour l'excellente série Battlefield. Le Contrôle Territorial comporte parfois la notion de renforts limités, un compteur qui diminue chaque fois qu'une équipe perd un homme et doit le remplacer. Il faut alors prendre les points stratégiques mais aussi faire gaffe à ne pas se faire dessouder trop de gars dans les combats. Parfois les renforts disponibles varient avec les points sous contrôle, pour inciter à plus d'agressivité : si une équipe perd inexorablement des « vies »parce qu'elle ne possède pas assez de points, il va bien falloir qu'elle se bouge pour en prendre d'autres sous peine de crever sur place. Dure dure, la vie de soldat. Il existe bien sûr d'innombrables variantes de ces gameplay, ainsi que d'autres moins pratiqués comme l'assassinat / protection de VIP, mais la plupart des jeux s'inspirent grosso modo d'une ou plusieurs de ces catégories.



Mission : Impossible

Concept relativement récent, le principe de l'Assaut place une équipe en position d'attaque et l'autre en défense. La première cherche à atteindre un ou plusieurs objectifs, pendant que l'autre s'efforce de l'en empêcher. Il suffit parfois de réussir à faire exploser une bombe à un point vital pour gagner, tandis que d'autres jeux plus ambitieux demandent d'accomplir dans l'ordre toute une série d'actions qui déplacent la bataille d'une zone à l'autre. Un niveau célèbre de Return to Castle Wolfenstein demande par exemple à l'équipe Alliée de débarquer en force sur une plage solidement défendue par les mitrailleuses allemandes. La première tâche des assaillants consiste à prendre pied sur le sable sans se faire massacrer et à placer des charges de démolition au pied d'un obstacle en béton qui bloque leur progression. Cette phase de jeu est riche en bombardements intensifs et en combats à distance ; elle demande une attaque déterminée effectuée par des artificiers. Ouvrir une brèche à l'explosif permet ensuite de s'infiltrer dans les bunkers ennemis et de crapahuter un peu partout, avec l'accent mis davantage sur le combat en intérieur à très courte portée. Les Alliés doivent alors réussir à envoyer une équipe dans les profondeurs de la base ennemie pour s'emparer des documents secrets qui s'y trouvent, c'est le deuxième objectif. Ces informations vitales doivent ensuite être emportées jusque dans une salle de radio située en haut de la forteresse pour être transmises à l'extérieur. Si les Alliés n'y parviennent pas en moins de huit minutes, ce sont les Allemands qui gagnent la manche.





Alors, le fil rouge sur le bouton rouge... J'aime bien faire sauter des trucs, mais c'est pas toujours facile.

Quake 3 Arena ne propose que quatre cartes de CTF (capture the flag) contre plus d'une vingtaine de deathmatch. Le commun des mortels se plaignait d'un tel manque de variété pendant que les duellistes se frottaient les mains. Id Software tenta donc de remédier à la situation en sortant l'extension Team Arena qui fut leur seul et unique échec commercial. Heureusement, de nombreux mods vinrent combler les lacunes du jeu original. La liste est sans fin : du paintball, des jeux de courses, des jeux de sports ou encore des wargames. Seule une poignée d'entre eux a survécu à l'épreuve du temps :





Je crois que ce squelette bleu possède quelque chose qui m'appartient.

Mais non, Quake 3 n'est pas gore voyons !

Le MOD des champions

Challenge ProMode Arena fut conçu par des vétérans de Quakeworld avant même la sortie du jeu. En découvrant le beta-test, ils décidèrent que Quake 3 était devenu beaucoup trop facile et avec la bénédiction de John Carmack, élaborèrent un jeu conçu pour les joueurs professionnels. CPMA propose des physiques extrêmement agressives permettant de réaliser une multitude de tricks. De plus, le changement d'arme est instantané tout comme dans Quake, ce qui permet de réaliser des combos roquette/shaft comme au bon vieux temps. L'apprentissage du jeu n'est pas aisé, mais une fois maîtrisé il offre des sensations grisantes. CPMA est le mode ultime pour les duels.

Quake 3 Arena

Prenez Pacman, adaptez-le sur un moteur 3D, remplacez les pacgums par des soins et les super-pacgums par des Quad Damages, équipez Pacman d'un rail gun, saupoudrez le tout d'hémoglobine : vous obtenez Quake 3. Le résultat est peut-être un poil plus violent mais dans l'ensemble, le principe reste inchangé.

par dr.loser



Je crois que vous avez perdu un bout de cage thoracique.

Un gros sac à dos

Radicalement à l'opposé se trouve Rocket Arena : c'est le mod de ceux qui ne veulent pas se compliquer la vie à contrôler la map. Les joueurs respawnent avec toutes les armes et les cartes ont été vidées des items. Reste dès lors un jeu simple où le skill pur prévaut sur la tactique. Enfin, tout comme M. Jourdain faisait de la prose sans le savoir, le quakeur joue à OSP tous les jours sans s'en rendre compte. Orange Smoothie Productions est utilisé sur 80% des serveurs, il n'apporte aucun changement au gameplay, mais simplifie les votes, les matchs et tout ce genre de détails bien utiles au quotidien. On pourrait se demander pourquoi il n'a pas été intégré depuis dans les derniers patchs officiels.

Liens

Depuis que Quake-FR a disparu, la scène Quake française se réfugie sur le site de la French Frag Factory. C'est un peu comme un musée sauf que les dinosaures vous répondent si vous leur parlez. On ne comprend pas toujours ce qu'ils disent mais wtf osef \o/ : www.frenchfragfactory.net. Outre-Atlantique, c'est l'hydre Gamespy / IGN qui règne sur le web avec Planetquake. Vous y trouverez des news, des guides et des mods : www.planetquake.com.

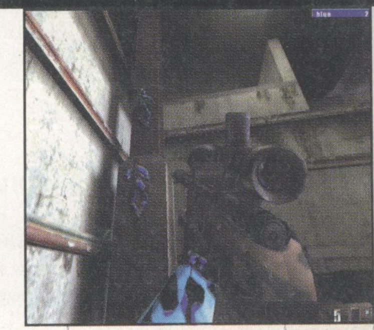


Genre : FPS **Éditeur :** Activision **Développeur :** id Software/États-Unis **Réseau local :** 32 joueurs
Internet : 32 joueurs **Config mini :** CPU 233 Mhz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 3D OpenGL

Urban Terror propose une gestion des dommages très pointue avec plus de trente localisations différentes : mains, bras, torse, tête, mais aussi cœur, reins, nuque, etc. La détection des impacts se fait au polygone près, là où quasiment tous les autres jeux utilisent de grossières « hit boxes ». Si vous êtes blessé, vous devez vous soigner pour éviter de mourir d'une hémorragie. Les joueurs peuvent aussi se soigner entre eux pour faire remonter la vie de leurs coéquipiers jusqu'à 40% de leur maximum ou 80% avec une trousse de soin. Il vous suffit de vous coller à un joueur puis de presser la touche Bandage pour lui apporter les premiers soins. Les cartes sont souvent construites en hauteur. Il va falloir vous familiariser avec la possibilité de grimper sur les murs : sautez, maintenez la touche enfoncée et si vous réussissez à atteindre le rebord, vous vous y hisserez. Il est important de bouger rapidement et de rester en mouvement pour survivre et surprendre l'ennemi, mais ne faites pas n'importe quoi sous peine d'épuiser votre personnage et d'être limité à une allure de marche le temps que votre stamina remonte. Si vous voulez prendre de la vitesse, préférez le straff-jump au sprint : il permet de réaliser des sauts autrement impossibles à réaliser.

Vous pensez qu'ils ne m'ont pas vu ?





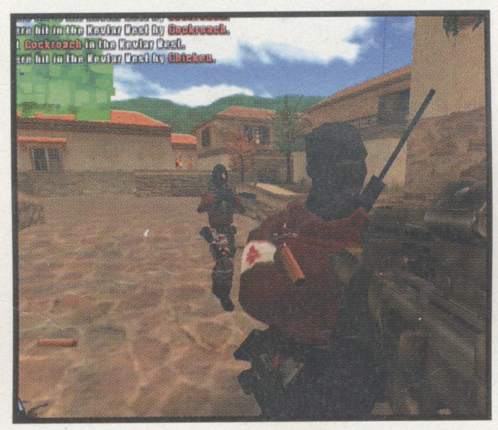
Vous pouvez escalader de nombreux éléments de la carte.

Urban TERROR

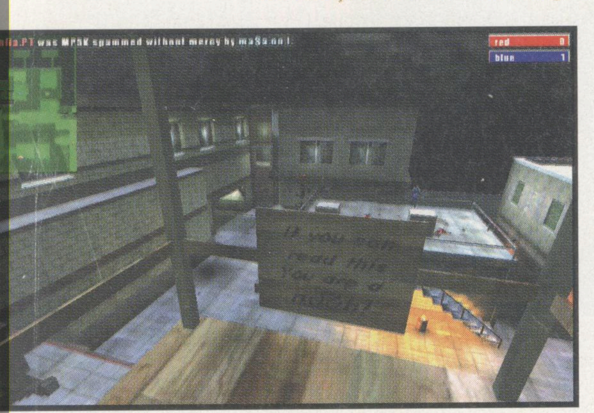
Urban TERROR

Si vous voulez vous faire insulter par un joueur d'Urban Terror il vous suffit de comparer son mod préféré à Counter-Strike. Urban Terror propose un gameplay extrêmement dynamique où le mouvement est largement aussi important que la visée. Silicon Ice a tenté de marier bunny hop et réalisme : c'est une réussite !

par dr.loser



N'hésitez pas à tirer sur la Croix-Rouge



Je vous assure, je me suis perdu !

Et l'artillerie ?

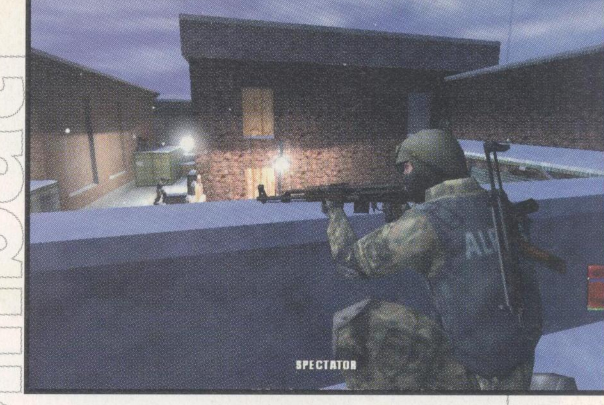
En plus de votre arme principale, vous pouvez transporter un SMG ou un shotgun. Pour débuter, je vous conseille le LR300, un fusil d'assaut précis et puissant. Tirez des rafales courtes à longue distance et n'hésitez pas à vider votre chargeur en dessous de dix mètres. Si vous voulez faire partie de l'élite, choisissez plutôt un fusil de précision SR8 : il est difficile à utiliser, mais il peut abattre une cible d'une seule balle. Ajoutez-y un MP5 et vous voilà paré pour le snipe et le combat rapproché. Côté matériel, ne négligez pas l'importance du kevlar. Si vous emportez des grenades pensez à les dégoupiller à l'avance pour les faire exploser au dernier moment. Bougez, tirez en rafales courtes, sachez exploiter les reliefs de la carte, n'hésitez pas à passer d'une arme à l'autre, faites du straff-jump… Vous comprenez à présent pourquoi le fan d'Urban Terror vous a insulté quand vous compariez son mod à Counter-Strike. Petite info sympa pour conclure : le mod sera bientôt porté sur Ennemy Territory, ce qui le rendra 100% gratuit.

Liens

Depuis que Quake-FR a disparu, la scène française se réfugie sur le site de la French Frag Factory. C'est un peu comme un musée sauf que les dinosaures vous répondent si vous leur parlez. On ne comprend pas toujours ce qu'ils disent mais wtf osef \o/ : www.frenchfragfactory.net. Outre-Atlantique, c'est l'hydre Gamespy / IGN qui règne sur le web avec Planetquake. Vous y trouverez des news, des guides et des mods : www.planetquake.com.

Genre : Mod Quake 3 **Site internet :** www.urbanterror.net

Quasiment inconnu du grand public, True Combat a souffert de la sortie tardive de sa dernière version. Aujourd'hui, il s'agit d'un petit bijou de gameplay offrant des sensations incomparables. Tout comme Urban Terror, il est l'un des rares jeux à offrir une détection des dommages au polygone près. Le mod met l'accent sur le réalisme mais jamais au détriment du fun. Ainsi, si les dommages sont rapidement mortels, il vous est possible d'arrêter les hémorragies puis de gambader à nouveau comme si de rien n'était.



Ça sent le niauqge q lq kqlqsh...

True Combat

Jamais une arme ne vous procurera un plus grand sentiment de puissance que dans True Combat. Tout est fait pour y contribuer : le Iron Sight qui envahit l'écran, le son de la détonation, la précision du tir ; pressez la détente, votre ennemi n'a aucune chance, vous êtes Dieu, vous jouez à True Combat.

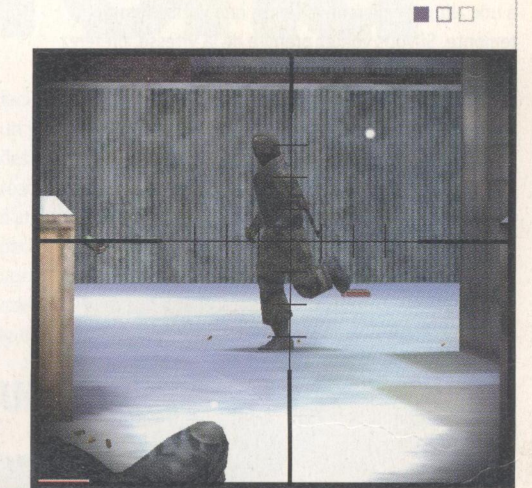
dr.loser

Des flingues et des hommes

True Combat fut l'un des pionniers du Iron Sight : en passant en mode tactique, le modèle 3D de votre arme se rapproche de vous et vous permet d'utiliser ses organes de visée. Le Iron Sight de True Combat est l'un des mieux réalisés et des plus spectaculaires. Combiné avec des fusils d'assaut capables de tirer une rafale de cinq balles dans un cercle de trente centimètres situé à cinquante mètres, il vous donne une impression de puissance que vous ne retrouverez dans aucun autre jeu. Ne vous y trompez pas, les armes de True Combat ne sont pas faciles à maîtriser et souffrent du recul, mais comme trois ou quatre balles suffisent pour abattre une cible, vous n'en pâtirez que si vous visez mal.

Pluuuus vite, pluuuus vite...

Le jeu propose trois vitesses de déplacement : le sprint est très rapide, mais ne vous permet pas d'utiliser vos armes. La course est un peu plus lente et vous offre la possibilité de tirer avec l'arme à la hanche : la précision est mauvaise et vous n'avez aucun point de repère pour viser. Enfin, le mode tactique vous contraint à la marche, mais permet d'utiliser le Iron Sight et d'aligner une cible à l'autre bout de la carte. Toute la difficulté est d'enchaîner correctement les différentes vitesses de déplacement. L'encombrement influe dramatiquement sur votre vitesse de course et la durée pendant laquelle vous pouvez sprinter. Comme toutes les armes sont puissantes et précises, inutile de vous encombrer de plusieurs d'entre elles. La vitesse est tellement importante que de nombreux joueurs partent uniquement avec un MP5, deux chargeurs et quelques grenades. Si vous aimez sniper, faites-vous plaisir : les deux fusils de précision sont d'une justesse affolante et le netcode vous permettra de toucher vos cibles huit fois sur dix même si ce n'est pas votre spécialité. La prise en main de True Combat est très rapide, si vous suivez mes quelques conseils vous devriez vous en sortir en moins d'une heure, il suffit de vous lancer.


Un futur castrat.

Où est située l'hémorragie ?

Liens

Il n'existe pas de sites francophones sur True Combat. Vous trouverez tout sur le site officiel et ses forums : www.planetquake.com/q3t.

Genre : Mod Quake 3 **Développeur :** Team Terminator / international **Réseau local :** 20 joueurs **Internet :** 20 joueurs
Site internet : www.truecombat.com

Place aux vieux ! On commence ce tour d'horizon des grands jeux multijoueur par l'indétrônable ancêtre, le nabuchodonosor du frag online, le pharaon des LAN : Half-Life. O.K. j'exagère un poil, n'empêche que ça fait plus de cinq ans et demi que papy tient le haut de l'affiche.

par atomic

Half-Life

Ça ne plaît pas à tout le monde et il y aurait beaucoup à redire sur ses concepteurs, mais le fait est que l'antique Half-Life est très largement le FPS multijoueur le plus populaire. Une étude à la louche des statistiques de Gamespy sur la fréquentation des serveurs évalue le poids de HL à 60% de parts de marché, avec parfois jusqu'à vingt fois plus de joueurs online simultanément que le jeu arrivant en deuxième position. Pas mal, pour une technologie basée sur celle de Quake 1 (1996) et laborieusement rafistolée à coups de patchs successifs. Après presque six ans de domination écrasante et alors que des jeux techniquement bien plus modernes se sont explosé les dents à essayer de grappiller un peu de place au soleil à ses côtés, tout porte à croire que le successeur de HL sera finalement HL2. Enfin, s'il sort un jour. Mais bon, Gabe et Doug ont promis juré que ce sera pour cet été et on peut leur faire confiance, pas vrai ? En tous cas Valve sait comment faire baver ses nombreux fans : le portage de toutes les modifications vedettes qui ont fait la légende de HL1 est déjà annoncé sur HL2. Il n'est donc pas trop tard pour s'y mettre et découvrir ou redécouvrir ces classiques : même si le zombi HL est en fin de vie, grâce à son petit frère la série a encore un bel avenir devant elle.



Il y a quatre ans, Valve promettait l'équivalent du jeu en réseau local avec un modem 56K. On en rit encore.

Exploitez toute la puissance de votre Voodoo 3

Vu l'âge du moteur 3D, tous les mods HL ont en commun des graphismes hideux pour les standards modernes. En contrepartie ça permet de jouer sur des machines de pauvre qui ne pourraient

Steam à toute vapeur

Après des débuts laborieux qui avaient une fois de plus fait beaucoup ricaner les détracteurs de Valve, l'usine à gaz fonctionne enfin. Plus la peine de se prendre la tête pour patcher le jeu et savoir quelles versions des mods sont nécessaires, ce service de téléchargement automatique s'en charge tout seul avant chaque mise à jour, discrètement et sans bouffer toute la bande passante. Du moins en principe. Histoire de vérifier si ça marche vraiment aussi bien que la pub le prétend, une installation toute propre de HL et ses mods a été faite par Steam exprès pour ce hors-série. Avec une simple clef numérique HL et sans même le CD correspondant, il a suffi d'une petite après-midi sur une ligne ADSL pour récupérer le jeu de base et tous les mods officiels, simplement en cliquant sur leur nom dans la liste. L'intégration des mods extérieurs (Natural Selection et FireArms) est à peine plus compliquée, un vrai miracle quand on se souvient des invraisemblables manips nécessaires il y a quelques années. Bien sûr il reste à vérifier que le système Steam est capable d'encaisser des chocs aussi massifs que la sortie online de HL2 ou les grosses updates Counter-Strike, ce dont on peut sincèrement douter, mais les progrès réalisés méritent d'être signalés. Cette fois-ci le tuyau de Valve n'est pas crevé.



Gabe Newell rassurant les fans à l'E3 : « Half-Life 2 sortira cet été ».

rien faire tourner d'autre, ce qui explique sans doute en partie le succès ininterrompu de ce jeu dans les salles d'arcade. N'empêche que ça fait un choc quand on arrive d'UT2004 ou de Battlefield Vietnam : hein, y a pas de véhicules ? La plupart des serveurs plafonnent à vingt joueurs et sont en fait souvent plus proches de douze ou seize places que de trente-deux ? Et puis c'est quoi ces grosses traînées de pixels marron, un bug graphique ou une texture ? Les modèles 3D des joueurs, là, avec les vingt-cinq polygones et les animations pourries, vous jouez vraiment avec ou c'est juste pour me faire peur ? Avec un code initialement prévu pour un Pentium 166 et 24 Mo de RAM, faut pas s'attendre à des miracles. Les mises à jour du moteur Half-Life ont peu à peu alourdi la bête et ajouté des bricoles comme les effets de particules, c'est pourquoi le minimum pour jouer est maintenant plutôt autour du 700 MHz avec 128 Mo de RAM. Mais à puissance équivalente, ce replâtrage d'urgence donne des résultats forcément très inférieurs à ce que les concurrents plus récents proposent. Des horreurs comme le pitoyable Counter-Strike Condition Zero illustrent assez bien à quel point cette technologie a fait son temps et mériterait de reposer en paix. Mais il y a quand même un domaine technique capital sur lequel HL est à la pointe : le netcode.

Les gestes qui sauvent

Prévoyez un micro pour discuter en direct avec vos coéquipiers pendant les parties. Grâce à cette technologie, vous aussi vous pourrez enfin vous faire traiter de fils de pote par des inconnus qui n'aiment pas votre façon de jouer.

Si votre ordinateur est un brontosaure et que vous avez du mal à configurer HL pour des performances optimales, ces deux pages devraient vous aider : http://www.tweak3d.net/tweak/halflife/ et http://www.tweak3d.net/tweak/hl/.

Top Game Servers By Players

1. Half Life	33426 servers, 83832 players
2. Wolfenstein: Enemy Territory	2227 servers, 6013 players
3. Call of Duty	3911 servers, 4706 players
4. Americas Army: Operations	1604 servers, 4592 players
5. Neverwinter Nights	1332 servers, 3462 players
6. Battlefield 1942	2438 servers, 3368 players
7. Battlefield: Vietnam	2111 servers, 3131 players
8. Quake 3: Arena	2540 servers, 3073 players
9. Medal of Honor Allied Assault	2411 servers, 3050 players
10. Unreal Tournament 2004	3779 servers, 2629 players
11. Soldier of Fortune 2	1576 servers, 2453 players
12. Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	1065 servers, 2264 players
13. Unreal Tournament	2565 servers, 1907 players
14. Unreal Tournament 2003	522 servers, 1037 players
15. Vietcong	[illegible]

Les statistiques Gamespy des jeux joués en semaine en milieu d'après-midi : ça calme.

Les stats Gamespy compilées par Nofrag.com sur les six derniers mois : en vert en haut, HL. Très loin en dessous, tout le reste.

Evolution sur les 6 derniers mois (moyenne par semaine a 22H)

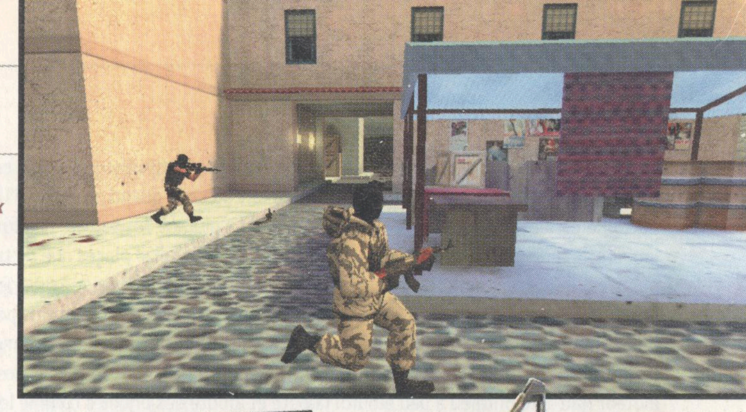
HL
CoD
RTCW:ET
BF1942
BF:Vietnam
AA:O

Retour vers le Futur

Leur secret : la compensation de lag, lagcomp en abrégé, qui consiste à expliquer au serveur que les informations qu'il reçoit des joueurs doivent être replacées dans leur contexte. D'habitude pour déterminer si un tir touche ou non sa cible, le serveur vérifie au moment où il reçoit l'information. Vu qu'il faut au minimum plusieurs centièmes de seconde pour faire transiter les données par Internet, si la cible a bougé entre temps on la rate sans savoir pourquoi et c'est plutôt frustrant. C'est le phénomène bien connu du lag. Le lagcomp mesure combien de temps l'information a mis pour arriver et la compare non pas avec l'état actuel, mais avec l'état qui existait dans le passé au moment du tir. S'il découvre que le tir était bon, il réactualise l'état actuel avec cette nouvelle information : c'est le fusil rétrotemporel, qui vous flingue une demi-seconde après que vous soyez hors de vue du tireur. Dans l'ensemble ça marche plutôt bien, même si ça entraîne toutes sortes d'incohérences qui ne sont pas pour rien dans l'hystérie qui entoure le phénomène de la triche online. Il faut savoir que si vous placez une balle dans la tête d'un gars mais que vous vous faites tuer avant que l'information ne parvienne au serveur, tous vos tirs encore en route sont annulés et vous constatez sans comprendre que votre cible s'en tire sans le moindre dommage, alors que vous l'avez vu se faire éclater le citron sur votre écran. Forcément ça rend un peu parano. Mais assez bavardé, passons à ce qui fait l'immense succès de Half-Life malgré son boulet technologique : les mods.

Genre : Jeu de l'année 1998 **Éditeur :** Sierra Entertainment **Développeur :** Valve/États-Unis **Réseau local :** 32 joueurs **Internet :** 32 joueurs **Config mini :** CPU 133 MHz, 24 Mo de Ram, Carte vidéo 3D

Véritable phénomène ludique dont la longévité défie tous les pronostics, Counter-Strike règne sans partage sur le monde des jeux d'action online. Chaque update est un événement majeur qui met à rude épreuve les FTP du monde entier. À tout moment 90% des joueurs de HL (Half-Life) sont en fait des joueurs de CS et il est certain que sans CS pour drainer vers eux de nouveaux joueurs, tous les autres mods HL auraient mis la clef sous la porte depuis longtemps. Pourtant cet engouement extraordinaire se porte sur un gameplay qui n'a pratiquement plus bougé depuis des années et dont beaucoup de joueurs vétérans se disent totalement lassés. Qu'est-ce qui justifie en 2004 une telle domination de la part d'un mod dont la première mouture remonte à 1999 ?

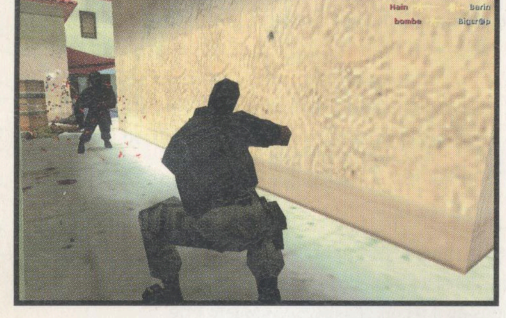


La parka polaire, un choix judicieux sur cs_italy.

Counter-Strike

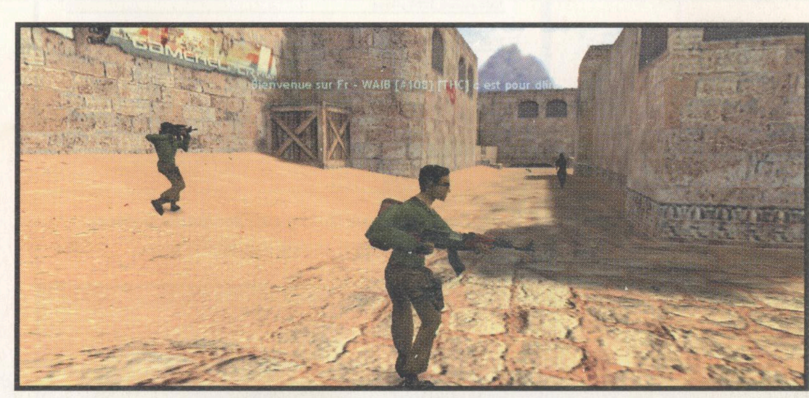
Vu qu'il est connu au point de faire parler de lui dans la prestigieuse rubrique « les jeunes sont une menace pour la société » de TF1, j'imagine que vous avez déjà entendu parler de Counter-Strike. Dans le cas contraire il va falloir vous renseigner, sinon tout le monde va se moquer de vous.

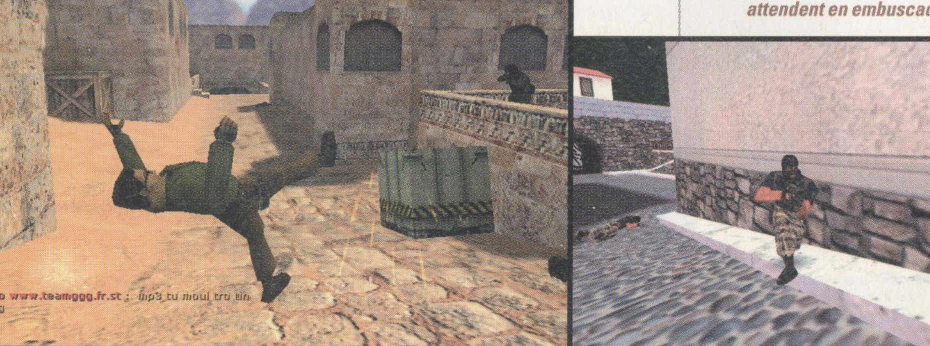
par atomic



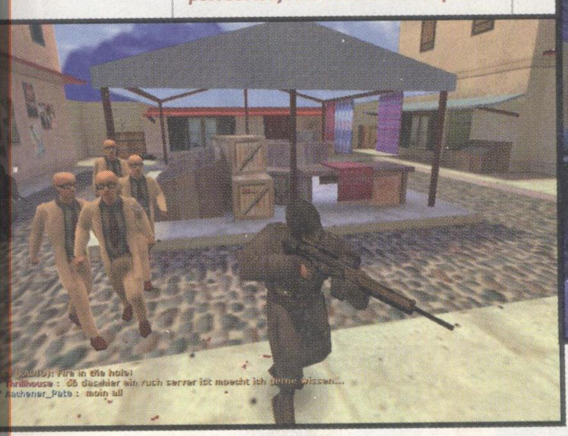
L'inertie ?

Oui bon c'est sûr, si CS est tellement joué c'est en grande partie parce que ses fans ne voient aucune raison de changer puisqu'ils sont déjà contents de ce qu'ils ont. CS est tellement énorme qu'il est capable d'exister tout seul, sans apport extérieur. Le simple fait que Valve ait réussi par le passé à vendre des millions de boîtes d'un mod gratuit laisse rêveur et on ne s'étonne même pas que le récent Condition Zero soit un immense succès commercial malgré tous ses défauts. Mais n'en déplaise aux nombreux détracteurs de CS, il va falloir se rendre à l'évidence : s'il marche aussi bien depuis si longtemps, c'est surtout grâce aux qualités de son gameplay. CS fut le premier mod HL « réaliste ». Son principe est simple : une douzaine de terroristes et de flics s'entre-tuent dans des décors plutôt vides, avec des otages à libérer ou une bombe à désamorcer qui servent de prétexte au massacre. L'idée géniale c'est que les joueurs qui se font tuer restent morts et sont obligés d'assister passivement à la fin du round, totalement impuissants. Après quelques rafales les derniers survivants de chaque côté se traquent mutuellement ou essayent de se planquer le plus longtemps possible, sous les yeux anxieux des cadavres qui les observent mais ne peuvent rien faire. Du coup les meilleurs joueurs sont régulièrement les héros de petits one man show où tous les autres analysent leur jeu et observent leurs techniques, alors que les débutants se font aussitôt descendre et passent le plus clair de leur temps sous la forme de spectateurs désincarnés. Cette particularité n'est sans doute pas pour rien dans le vedettariat qui entoure CS, les meilleurs joueurs étant jalousés et admirés par une foule de jeunes imitateurs avides de reconnaissance. Et voilà comment un simple détail technique aide à cimenter une communauté…





Un gag classique : le gendarme ramène les otages au bercail, pendant que les terros l'y attendent en embuscade.



Ramener un troupeau d'otages à bon port est toujours aussi acrobatique.



Condition Zero : comme son nom l'indique.

Kevin, 12 ans, tueur en série superstar

De fait si CS véhicule une aura de jeu « cool », grâce à la mystique de ces armes à feu qui font tellement peur aux journalistes télé, son gameplay très simple n'a pas grand-chose de réaliste et ne cherche pas à rivaliser avec les simulations type Raven Shield. La gestion des blessures est basique et il est impossible de ramper ou d'escalader un obstacle. Il n'y a même pas de jauge de fatigue pour limiter les sprints ou les sauts dans tous les sens. On peut aussi regretter que la plupart des armes présentes ne servent pratiquement à rien, ce qui relativise beaucoup l'intérêt du concept d'avoir à gérer son budget flingues pour s'acheter de quoi combattre. Il est vrai que cette idée, totalement farfelue quand en pratique elle oblige le GIGN à être moins bien équipé que les pirates de l'air qu'il prend d'assaut, est très difficile à mettre en pratique après quelques rounds. Il y a tellement d'options inutiles, du genre l'achat de munitions, que les concepteurs ont simplifié le tout : il suffit d'appuyer sur une touche en début de round et le joueur est automatiquement équipé avec un gilet pare-balles à l'efficacité symbolique et un fusil d'assaut standard, AK-47 pour les méchants et M4A1 pour les gentils. Il n'y manque que les grenades et l'occasionnel fusil de snipe AWM, sinon on peut fort bien se passer de tout le reste.

Un mod encore un peu trop amateur

Tous les joueurs sérieux le savent depuis longtemps, malgré ses innombrables patchs CS est toujours pourri de bugs plus ou moins graves. L'un des grands classiques, présent sous différentes formes depuis le début et jamais totalement corrigé : le tir en pleine tête qui ne touche absolument rien. Là par exemple, ce headshot évident sera en fait une balle perdue. Ou bien ceci : vous ne rêvez pas, ce type vous tire en plein dessus alors qu'il semble regarder à 90° de votre direction. Pour une petite démonstration des problèmes de hit boxes systématiques qui empoisonnent CS, cette vidéo est plutôt convaincante : http://www.futureservers.de/teamy/cs-model-hitboxes-avi.zip. Encore plus fort, une analyse percutante des mystères de la version 1.3, écrite il y a deux ans et toujours d'actualité, est également online ici : http://www.summerblue.net/games/cs_report/. Elle décrit en particulier les effets pervers relatifs au fameux « lagcomp » (compensation de lag) du netcode HL, qui conduit le joueur à voir sur son ordinateur un univers imaginaire parfois très éloigné de ce que le serveur est réellement en train de gérer.





La suite maintenant SVP

Avec le temps et le manque d'innovation, beaucoup se sont lassés de CS. Il y a pas mal de choses à redire et de vieux bugs pénibles qui traînent, en particulier du côté des hit boxes et des tirs trop aléatoires. Les critiques à l'encontre de ce mod et de ses joueurs, souvent virulentes, sont loin d'être seulement motivées par la jalousie. Les parties de CS ont souvent un côté hypnotique, avec des gestes très précis sans cesse répétés, la seule variation étant de savoir si on va passer à gauche ou à droite dans « de_dust » (une carte célèbre). Les vitesses de déplacement sur les cartes sont tellement connues, les trajets d'un respawn à l'autre parcourus si souvent, que depuis longtemps tout le monde débute la partie en lançant en aveugle une pluie de grenades sur le point précis que l'équipe adverse va occuper dans la seconde qui suit. Certes le gameplay est très répétitif, mais Tetris aussi est répétitif et pourtant personne ne s'en plaint. Avec l'arrivée annoncée de Counter-Strike Source, adaptation sommaire au moteur de HL2 (Half-Life 2), CS n'a pas fini de déchaîner les passions.

Genre : Meilleur mod 1999 **Site : http://www.counter-strike.net/**

Day of Defeat

ah, la seconde guerre mondiale… Ses SS bondissants qui nettoient les tranchées au pistolet mitrailleur en glapissant des trucs incompréhensibles dans leur langue si pittoresque… Ses sergents américains aux mâchoires carrées qui mâchouillent un cigare et sauvent le monde libre malgré leurs quinze balles dans la peau… C'est cet univers follement novateur que Day of Defeat vous permet de retrouver sur votre ordinateur. Sauf pour les quinze balles dans la peau en fait, en général votre compte est définitivement bon dès le premier pruneau dans le buffet. Le fusil du bidasse de base tue généralement en un coup, par contre il vaut mieux ne pas rater sa cible parce que réarmer est plutôt lent. Tout un assortiment historiquement réaliste de carabines et mitraillettes est disponible, les concepteurs ayant réussi le tour de force d'équilibrer brillamment tout ça en fonction de la puissance, de la cadence de tir, de la précision, du recul et de la capacité en munitions de chaque arme. Les plus bourrins ont même la possibilité de se trimballer un gros fusil mitrailleur, tellement lourd qu'il est pratiquement inutilisable en position debout, mais absolument redoutable une fois solidement en appui sur son bipied. Un petit conseil pour les débutants : évitez de croiser des chats noirs, de passer sous des échelles et de courir entre les balles traçantes d'une MG42.



Day of Defeat, la deuxième modification la plus jouée de HL, a pour thème la guerre de 39-45 entre Yankees et Boches. Comme c'est original ! Heureusement, en s'acharnant à produire une boucherie réaliste, les concepteurs ont réussi à se démarquer de la masse.

par atomic

Ça porte malheur

Les armes sont tellement précises et mortelles que la plus extrême prudence est indispensable pour ne pas se faire systématiquement cribler de plomb. Le combat frontal exige des réflexes parfaitement affûtés et une précision exemplaire, autant dire que le débutant n'y fait pas long feu. Bien souvent l'ennemi n'est qu'une petite forme de deux pixels de haut qui s'agite à l'horizon et vous colle une balle dans la tête si vous le regardez trop longtemps. Pour survivre il faut tout le temps ramper à couvert, observer les environs le nez collé dans la boue et bondir vers le trou d'obus suivant en profitant des tirs de couverture de ses petits camarades. Les armes étant difficilement utilisables en mouvement, foncer droit dans la mêlée et chercher des types à tuer est en général le plus court chemin vers le respawn. Il faut au contraire progresser avec patience et apprendre à lire le champ de bataille en analysant ce que font les autres. Jouer en équipe est plus que recommandé, ne serait-ce que parce que vos collègues attirent une partie du feu de l'ennemi. On s'avance dans les rues mais aussi sur les toits ou à l'intérieur des maisons éventrées, la peur au ventre, chaque fenêtre pouvant abriter un sniper ou une mitrailleuse. Les étages sont souvent le théâtre de corps à corps sanglants qui se règlent avec le tranchant d'une pelle en travers de la gueule et des coups de baïonnette dans le bide.



C'est la guerre Bill

Contrairement à un BF42, DoD se veut le plus réaliste possible. Les newbies doivent s'attendre à prendre pas mal de branlées humiliantes avant de commencer à bien connaître les armes et les cartes. La précision et la puissance des fusils employés exigent une concentration extrême, une seconde d'inattention suffit pour qu'une silhouette lointaine à peine visible derrière des gravats vous foudroie raide mort d'une seule balle. C'est

TIPS JEU

Attention aux grenades ! Heureusement le délai avant détonation est relativement large : cinq secondes. En appuyant sur la touche utilisation (E par défaut) on peut ramasser une grenade à terre. Il suffit ensuite d'appuyer sur la touche feu pour renvoyer la patate chaude à son précédent propriétaire, qui sera alors bien attrapé.



TIN MES KICKE LE SE BATAR ////////



Attention, ceci n'est pas un jouet.





Les lance-roquettes ne sont pas très utiles contre l'infanterie mais ils permettent de trouer certains murs.

La Thompson et la MP40 sont des armes relativement faciles



nettement plus dur que CS, vous êtes prévenu. Il faut avouer qu'il est plutôt énervant au début de se faire descendre quinze fois de suite par des ombres furtives qui ne vous laissent aucune chance, la tension psychologique est très grande : c'est pas le petit jeu facile auquel on joue pour se détendre. Mais une fois qu'on commence à piger le coup et qu'on enchaîne les tirs instinctifs en pleine tronche, le plaisir est à la mesure de la frustration première. DoD ne demande pas que de l'habileté avec une souris, il exige surtout de jouer avec sa tête. Malgré l'absence totale de véhicules et le lourd handicap que constitue l'âge de son moteur, c'est un des meilleurs mods existants.

Voir DoD_Caen et mourir

Le jeu comporte actuellement dix-sept maps officielles, vaguement inspirées de batailles célèbres du front de l'Ouest. Sur certaines il faut employer des charges de démolition pour détruire des objectifs symboliques, en général d'innocents Panzers au pelage soyeux, à la truffe humide et au regard implorant qui ne feraient pas de mal à une mouche. D'autres mettent en scène des raids de parachutistes dotés d'équipements spéciaux, ou des combats de rue furieux avec conquête successive de positions stratégiques. Les explosifs servent aussi parfois à ouvrir de nouvelles routes en abattant des murs, ce qui permet de s'infiltrer dans les lignes et de prendre un drapeau sur les arrières ou de tendre des embuscades aux renforts qui marchent vers le front et se croient encore loin de la zone des combats. En comparaison des autres mods, les cartes de DoD se caractérisent en général par un dédale de petites ruelles, de planques discrètes et de chemins détournés. On peut souvent contourner une position défensive trop forte en se faufilant par des passages latéraux et on n'est jamais certain de ne pas se trouver dans la lunette de visée d'un tireur dissimulé quelque part dans les ruines omniprésentes. Très bien connaître le terrain est absolument vital, les débutants ont intérêt à ouvrir grand les yeux, avancer prudemment et marcher dans les traces des vétérans. La très grande complexité architecturale des maps est pour beaucoup dans la richesse de DoD.



Le fusil semi-automatique Garand a un gros recul mais il tue en une balle et se réarme bien plus vite que le Kar98 à levier d'armement.

Germans
Weapon Specifications
FG42 SNIPER

La Thompson et la MP40 sont des armes relativement faciles à maîtriser pour les débutants.

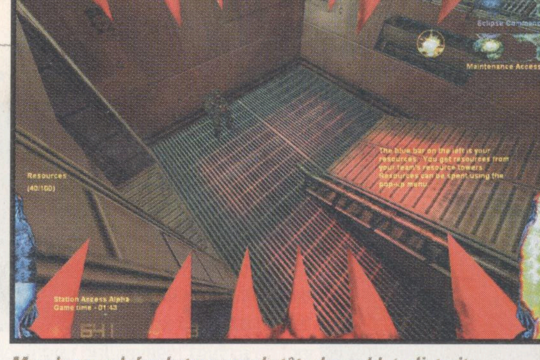
Genre : Il faut flinguer le soldat Ryan **Site internet : http://www.dayofdefeat.com**

NATURAL Selection

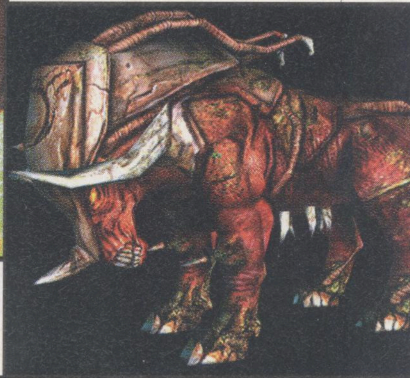
C'est sympa un moment les mods réalistes mais j'ai tendance à préférer les ambiances SF bien glauques. Heureusement Natural Selection est là pour se faire peur avec un trip Aliens / Warhammer 40K.

par atomic

Ouvertement pompé sur les grands classiques de la SF militariste, ce mod fait s'affronter Aliens et Space Marines dans des vaisseaux en perdition et des bases spatiales abandonnées. Très faibles physiquement, les humains ne peuvent compter que sur leur technologie avancée et leur esprit d'équipe. En effet l'un des soldats peut se porter volontaire pour commander l'escouade. Il a alors accès à une interface de type stratégie temps réel : il surveille ses coéquipiers en vue de dessus, il leur demande de souder des portes, il essaye de coordonner leur action en leur indiquant où aller… Il peut même leur parachuter sous le nez des munitions ou des packs de vie pour les regonfler après une mauvaise rencontre, un vrai papa poule. En principe les humains doivent construire des machines pour améliorer leurs armes et gérer collectivement les ressources récupérées sur la carte, ce qui n'est pas forcément évident quand on joue avec des inconnus. S'ils réussissent à se créer une base solide et bien défendue (armurerie, tourelles, détecteurs…), les Marines ont accès à des scaphandres de combat, des jetpacks et des armes lourdes. Il faudra bien ça pour buter tous les mutants embêtants qui pullulent dans les recoins sombres des corridors insalubres… Surtout que cette fois les monstres sont d'autres joueurs, avec tout ce que ça implique de fourberie, de tactiques tordues et de coups en traître.



Marcher au plafond et croquer la tête des soldats distraits, ça poutre.





Dès qu'il aura fini de broyer nos tourelles, cet imposant spécimen va venir me bouffer.

Je suis bestial et j'aime ça

Les Aliens n'ont pas de direction centralisée ou de carte montrant leurs environs, mais ils voient en permanence leurs congénères, même à travers les murs, et ils peuvent marquer une proie pour la traquer discrètement à distance. La bestiole de base, une sorte de petit quadrupède ultra-rapide, peut courir sur les murs et les plafonds. C'est une cible très difficile mais tellement rapide qu'elle n'est pas évidente à contrôler. Elle a de bonnes dents mais surtout elle peut muter vers des formes de vie plus complexes et de plus en plus dangereuses. Il y a des ptérodactyles cracheurs d'acide, des ouvriers gerbeurs qui font pousser des structures organiques géantes dans les couloirs et des brutes épaisses avec des faux gigantesques à la place des bras, genre mante religieuse. La créature ultime est un mastodonte hérissé de cornes, il s'amuse à empaler des Terminators sur ses défenses massives, à piétiner des escouades entières de Marines paniqués et à lentement digérer ses proies encore hurlantes au fond de son gosier baveux. Tous les Aliens ont également la faculté de développer des pouvoirs spéciaux comme la téléportation ou l'invisibilité, ou de se faire pousser une grosse carapace blindée. Toutes ces capacités originales font de Natural Selection un mod assez difficile d'accès. Il faut également pas mal de pratique avant de s'y retrouver dans les maps et de maîtriser la dimension stratégique des combats. Le plus gros reproche qu'on pourrait faire, c'est la difficulté pour trouver de bons serveurs et de bons coéquipiers : le concept est très intéressant sur papier mais hélas parfois décevant en pratique. Mais rien que pour son univers on souhaite à NS de survivre à la redoutable sélection naturelle qui élimine sans pitié tous les mods boiteux.



L'interface du Commander donne une vue d'ensemble de la bataille.



Genre : Safari chez les xénomorphes (pour HL) Site Internet : http://www.natural-selection.org/



Comme son nom l'indique, au départ FireArms simulait essentiellement des flingues, plein de flingues, et s'adressait surtout aux maniaques des armes à feu. Avec le temps il est devenu un jeu de combats entre bidasses équipés d'un arsenal moderne des plus variés. Au contraire des gilets pare-balles en papier crépon de CS, ce sont des blindages statistiques de classe III ou IV qui protègent les joueurs de FA ; des blindages aux performances réalistes, c'est-à-dire parfaitement capables de stopper net plusieurs balles de fusil d'assaut sans même ralentir le porteur. Il est donc d'autant plus important de bien viser la tête de l'adversaire et de diriger sur lui un flux nourri de gâteaux au plomb chemisés d'acier, parce que c'est pas une boulette par-ci par-là qui va l'arrêter. Ce système de dommages favorise la prise de risques et les assauts spectaculaires, sans dénaturer complètement les combats. En effet malgré les gros kevlars les joueurs expérimentés parviennent aisément à tronçonner trois débutants en une seconde, la cadence de tir des armes de FA étant bien supérieure à celle de CS.

FireArms

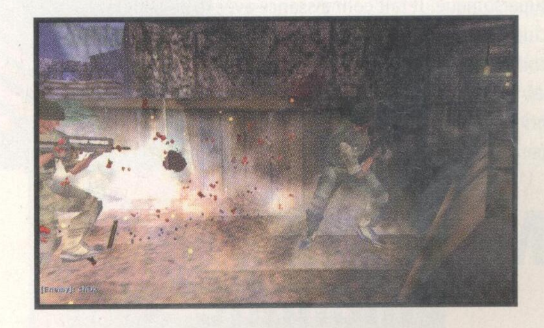

Vous pouvez escalader de nombreux éléments de la carte.

Plus réaliste que CS et moins frustrant que DoD, FA est resté curieusement peu connu alors qu'il fut un temps vendu par Valve dans la compilation des meilleurs mods HL. Comme quoi même les mods gratuits doivent savoir se faire de la publicité.

par atomic

Mes vacances à la guerre

Le contexte est laissé délibérément flou mais l'ambiance générale du jeu est résolument militaire, avec pléthore de mitrailleuses et d'explosifs divers au fonctionnement méticuleusement reproduit. Il faut dire que le réalisme des flingues, chez FA, c'est un peu comme Omar Sharif et le tiercé : c'est leur dada. Les maps les plus intéressantes utilisent le gameplay « push » : une sorte de Contrôle Territorial linéaire avec peu de routes, ce qui entraîne plus facilement des batailles rangées spectaculaires. Des lignes de front se forment toutes seules autour des points tactiques importants et les joueurs ont intuitivement tendance à s'y entraider. Les troupes décimées étant lentement renforcées par l'arrière, une bonne lecture du rythme de la bataille est souvent plus utile que l'habileté au tir. On note aussi un système de compétences à développer en cours de jeu qui permet un semblant de customisation de son personnage, mais ce qui était original il y a quatre ans est maintenant largement obsolète quand on le compare à un RTCW : Enemy Territory. Le jeu est cependant agréable dans l'ensemble, avec hélas quelques bugs pénibles (shotguns bien trop puissants) ou des maps trop sombres. FA n'ayant jamais connu la croissance fulgurante de CS ou DoD, le mod se débrouille depuis quatre ans avec une communauté réduite et très peu de moyens. Sa survie semble malheureusement compromise au-delà de la sortie de HL2, les concepteurs préférant se tourner vers un projet plus ambitieux incluant les leçons apprises dans leur premier mod. La récente version 2.9 de FireArms devrait donc être la dernière, mais on espère que tout ça pourra revenir plus tard sous une forme plus moderne.



Comme d'habitude, les snipers sont extrêmement pénibles.



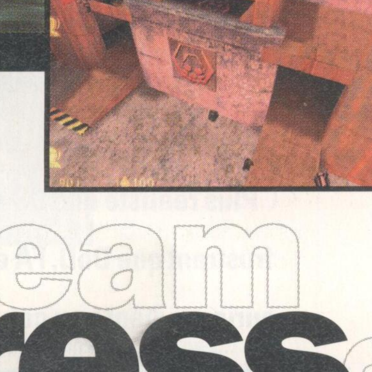

On peut distinguer les pièces d'équipement portées par les autres joueurs, des protège-tibia aux NVG.

Genre : Visite à l'arsenal



Un oiseau ? Un avion ? Non, un Medic.

En caméra embarquée, le Concu Jump ça donne ça. Imaginez juste que l'image tremble et bouge super vite.



Team Fortress Classic

Pionnier dans l'histoire des mods, le célèbre Team Fortress dans sa version Classic existe sur Half-Life pour patienter en attendant la sortie prochaine de TF2. Normalement celui-ci devrait être dispo pour Noël 1999, mais il aura peut-être un peu de retard, on ne sait jamais. Alors pourquoi ne pas en profiter pour découvrir l'un des meilleurs gameplay jamais inventés ?

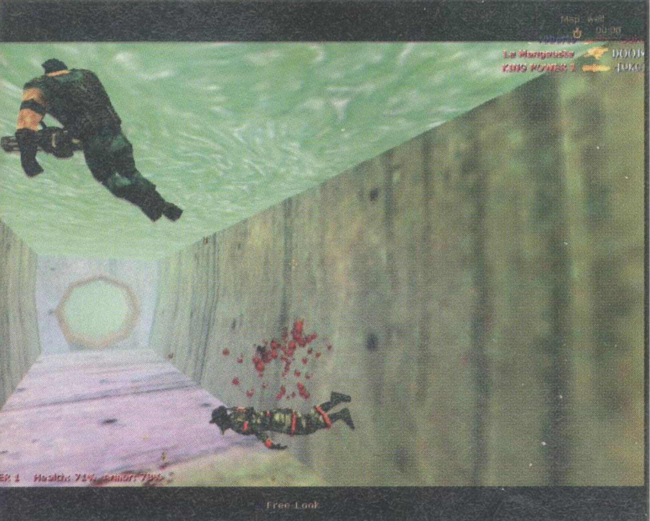
par atomic

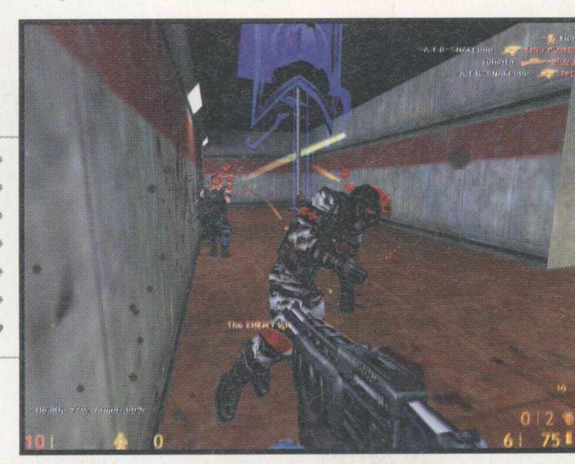
Tout commence sur la map 2forts, dans le respawn droit de l'équipe Bleue. J'ai choisi d'être Medic, une classe d'attaque un peu fragile, avec une puissance de feu modérée mais presque aussi rapide qu'un Scout. Je sors de la base en ramassant un paquet de grenades supplémentaires, je vais en avoir besoin. Je débouche sur le balcon au-dessus de l'entrée principale, deux Snipers Bleus s'y dissimulent et essayent de cartonner les maudits Rouges qui arrivent de la forteresse symétrique à la nôtre. Je ne traîne pas dans le coin : les lasers de visée des Snipers ennemis me frôlent d'un peu trop près. Je saute du balcon puis dans la rivière entre les deux forts, pendant que les Soldats et les Pyros des deux équipes se battent à coups de roquettes et de lance-flammes pour passer le pont qui enjambe la rivière. Une fois sous l'eau je dégoupille une grenade à concussion, je compte trois secondes et je remonte à la surface au moment où elle explose sous moi. Propulsé par le souffle je décolle largement au-dessus des combats et je retombe sur mon objectif : le balcon de la base Rouge, où un sniper l'œil rivé à sa lunette n'a même pas remarqué mon arrivée supersonique. Il fait connaissance avec le déluge de clous tiré par mon Super Nail Gun et meurt sans rien comprendre. C'est toujours un peu de répit gagné pour les coéquipiers qui essayent d'approcher de l'entrée principale en bas et qui n'ont pas de grenades leur permettant de voler.

Medicopter fait le ménage

J'ai la tête qui tourne un peu suite à mon Concu Jump, mais les Medics sont résistants. Je pénètre dans la base ennemie depuis son balcon, ce qui me permet d'éviter les défenses du rez-de-chaussée. A l'intérieur un immense Heavy Weapon Guy, une montagne de graisse équipée d'une lourde gatling, me tourne le dos et surveille l'accès normal. Je sors mon medikit, théoriquement supposé soigner les coéquipiers,

Drame en eau trouble : ce heavy gunner aquatique vient de se faire poignarder dans le dos par un espion.



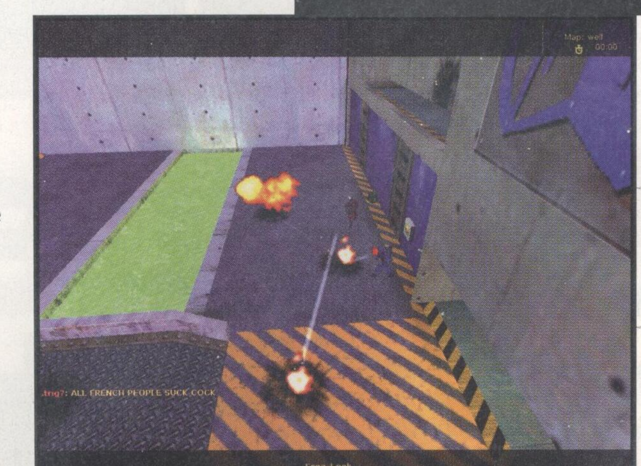


*Mais *BLAM* Tu *BLAM* Vas *BLAM* Lâcher *BLAM* Ce *BLAM* Drapeau *BLAM* Oui ?!??*

Les astuces de Tonton Ato

Lisez le manuel. Si si, vraiment. Le jeu comporte un nombre incroyable de petits détails et d'effets spéciaux bien vus, les interactions entre les différentes classes sont tellement riches qu'on peut jouer des mois en découvrant sans cesse de nouveaux trucs.

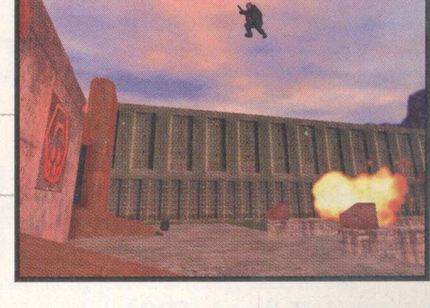
et je l'infecte avec un virus mortel avant de fuir en courant. Tous les Rouges qui passeront à côté de ce type seront contaminés à leur tour... Le temps qu'il se rende compte que malgré son épaisse armure il est en train de perdre inexorablement ses précieux points de vie, je suis déjà loin : les HWG sont bien trop lents pour poursuivre un Medic. Je m'engouffre dans la Spirale, une étroite rampe en colimaçon qui s'enfonce sous terre vers la cave où est gardé mon objectif, le précieux drapeau de l'équipe Rouge. J'y découvre un Scout Bleu, qui n'ose pas aller plus loin : un Demoman ennemi est posté plus bas en embuscade, derrière un tapis de pipe-bombs. D'une simple pression sur un bouton il peut tout faire sauter. Heureusement contrairement au Scout moi j'ai des grenades à fragmentation : un lancer à rebond contre le mur transforme la cible en charpie sanglante. Normalement un Demo peut survivre à une grenade, mais celui-là devait être blessé et il est mort à son poste avant qu'un autre Rouge ne puisse lui venir en aide.



Les duels entre Soldats au milieu de la carte occupent souvent une place importante.

Meurtre en sous-sol

En bas de la Spirale se trouve la dernière cave avant la salle du drapeau. Mon camarade Scout s'élance devant moi avec la vitesse extrême qui a rendu cette classe légendaire. Un Soldat Rouge tente de lui barrer la route mais il esquive sa roquette et slalome sans s'arrêter, laissant derrière lui des poignées de clous qui transpercent les pieds du Soldat. J'arrive derrière et termine le pauvre newbie avec une grenade frag et mon Super Nail Gun. Le drapeau est à portée de main, juste derrière le tournant du couloir... Mais le fracas d'une double mitrailleuse rotative m'informe que le Scout vient de mourir, déchiré en une seconde par les balles de la Sentry Gun automatique qui garde la salle du drapeau. J'essaye de m'approcher mais l'Ingénieur qui a construit la tourelle est là, il lance ses grenades pour me tenir à distance. Je dois faire vite avant que le reste de la défense ne me tombe dessus. C'est alors qu'un miracle se produit : à côté du drapeau, un cadavre se relève dans le dos du dernier défenseur ! Il s'agit d'un Espion Bleu, déguisé en Rouge et qui faisait le mort depuis plusieurs minutes en attendant l'occasion de frapper. Étant d'apparence Rouge il peut se promener devant la Sentry Gun sans l'alerter et il en profite pour la bombarder de grenades, puis il dégaine son couteau et étripe d'un seul coup l'Ingénieur trop confiant.



Le grenade-jump : à TFC on n'a pas de jetpack, mais on a des idées.

Plaisir d'offrir, joie de recevoir

Un joueur ne sait pas jouer à TFC tant qu'il ne sait pas très bien utiliser ses grenades. Leurs effets varient considérablement en fonction des classes de personnage mais leur fonctionnement de base est identique : on les dégoupille en appuyant sur une touche, on les garde en main quelques instants et on les lance avant que cinq secondes ne s'écoulent de façon à ce qu'elles explosent à hauteur de l'ennemi. Le souffle d'une explosion pouvant également être utilisé comme moyen de déplacement pour atteindre des zones inaccessibles, il faut apprendre à combattre tout en respectant un timing précis au dixième de seconde près. Pour la plupart des classes de soutien les grenades sont l'arme principale, c'est même la seule qui permet à un Espion de se battre sans immédiatement perdre son déguisement.

La grande évasion

La voie est libre, je m'empare du drapeau pendant que l'Espion va se cacher un peu plus loin pour poursuivre son travail de sape. Il serait trop dangereux de ressortir par le même chemin qu'à l'aller, aussi je me dirige vers le tunnel de service à l'arrière du souterrain. L'ascenseur vers la sortie qui s'y trouve ne peut être mis en route que par l'équipe Rouge, mais il me reste assez de points de vie et d'armure pour remonter le puits avec un Grenade Jump, pendant que les défenseurs Rouges se précipitent vers la Spirale pour m'intercepter. Ma ruse fonctionne : personne pour m'attendre en haut de l'ascenseur. Je n'ai plus qu'à sortir par la grande porte, un dernier Concu Jump m'amenant au point de capture sur notre balcon. Un à zéro pour les Bleus, la partie commence bien.

STARSIEGE : Tribes



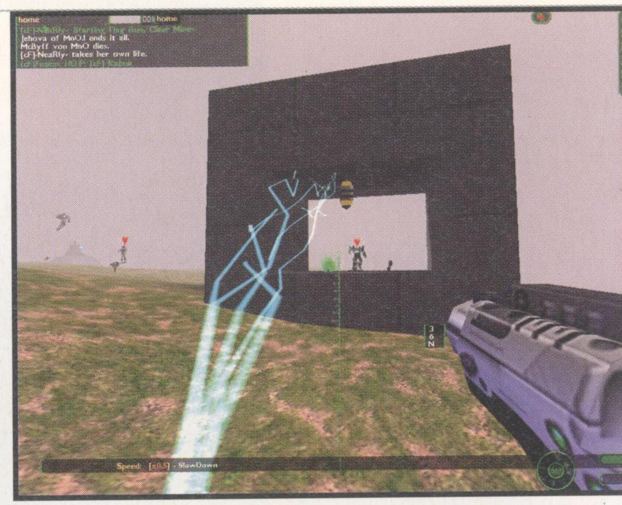
Starsiege : Tribes fut le premier FPS uniquement jouable en réseau. Il se joue principalement en CTF (capture the flag) et les compétitions se disputent actuellement à 5 ou 8 par équipe. Son gameplay est conçu autour du jetpack qui permet aux joueurs de se déplacer à plus de 200 km/h, faisant de Tribes le FPS le plus rapide et le plus aérien jamais conçu.

par dr.loser

Grâce à son langage de script très facile à appréhender, Tribes a permis la création de nombreux mods variés et originaux. Un canadien est même allé jusqu'à créer un MMORPG médiéval encore joué par quelques furieux : Tribes RPG. La liste est longue, mais vous aurez vite fait le tour des principaux mods encore joués. En effet, un schisme a très rapidement divisé la communauté : d'un côté se trouvent les joueurs du jeu original, aussi nommé Tribes Base, de l'autre les joueurs de Renegades. Ce mod ajoute une grande quantité de matériels qui a tendance à accroître considérablement la puissance de tir des joueurs. Ses partisans apprécient la complexité et les nombreuses tactiques offertes par le nouvel équipement tandis que les puristes de Tribes Base se moquent d'eux et les considèrent comme des attardés qui ont besoin d'armes surpuissantes pour faire un frag. Sachant que notre rédac' chef fut un grand fan de Renegade, je ne m'attarderai pas sur mon appartenance à la catégorie des puristes. Il existe aussi un mod Ultra Renegade dans lequel les joueurs volent en tirant des dizaines de roquettes par seconde et, aussi bizarre que cela puisse paraître, il a encore des pratiquants.



Petit nettoyage avant le passage du Flag Taker.



Les attaquants Heavy doivent oublier leur instinct de conservation. Les attaquants Heavy doivent oublier leur instinct de conservation.

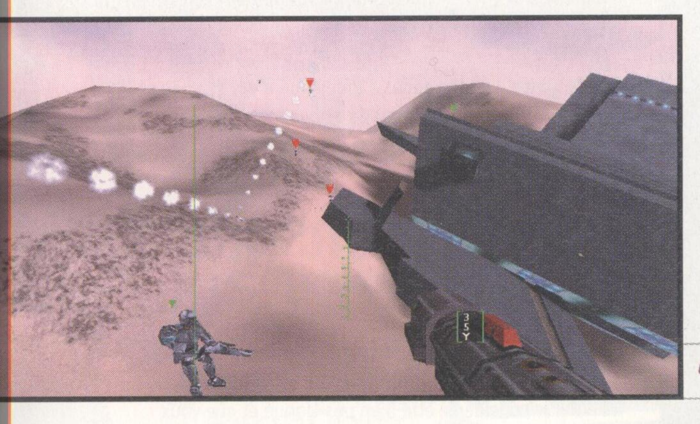


Les bons outils font les bons tribers

Vous allez avoir besoin de patience et d'opiniâtreté pour faire partie de ces joueurs qui volent à plus de deux cents à l'heure et qui viennent de vous tuer pour la cinquième fois alors que la partie vient tout juste de débuter. Commencez par jouer tout seul et apprenez à vous servir du jetpack. Un bon joueur est toujours en mouvement et sa vélocité lui permet de rester en l'air le temps que sa jauge d'énergie se recharge pour pouvoir à nouveau utiliser le jetpack. Pour cela, il utilise une technique appelée le ski qui consiste à glisser le long des pentes pour profiter de la vitesse acquise durant sa chute. Il est possible de skier manuellement en sautant à chaque fois que vous touchez le sol mais vous feriez mieux d'utiliser le script inclus sur notre DVD, qui vous permet d'automatiser cette action. Vous pouvez aussi jeter un œil aux véhicules mais sachez que plus personne ne les utilise

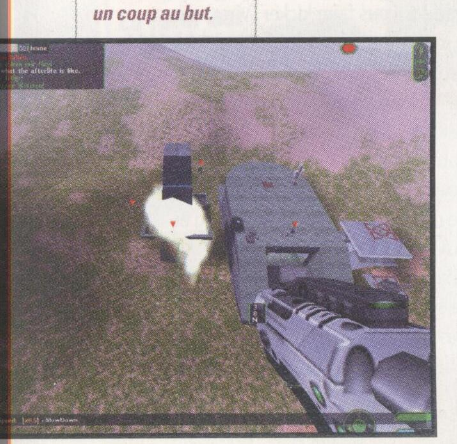


Ce n'est pas aujourd'hui qu'il prendra notre flag…

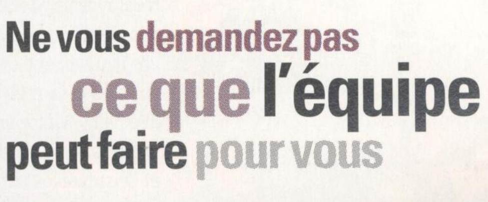


Où est Charlie ?

Je crois que c'est un coup au but.



depuis longtemps car ils ont été rendus obsolètes par la maîtrise du jetpack acquise par les joueurs.
Faites ensuite le tour de votre base. Elle est en général constituée d'un générateur qui alimente en énergie les tourelles et les inventory stations vous permettant de vous équiper. Trouvez-en une et testez les armures et les armes. Seules les armures medium et heavy peuvent transporter des tourelles et d'autres objets à déployer sur la carte. Le mortar est réservé à la heavy et le fusil laser à la light pour peu qu'elle transporte un energy pack. Si vous êtes complètement perdu, c'est parfaitement normal, il est temps de rejoindre un serveur pour voir un peu comment utiliser tout ce bazar.



Ne vous demandez pas ce que l'équipe peut faire pour vous

... commencez par vous demander ce que vous pouvez faire pour l'équipe. Même sur les serveurs publics, les joueurs suivent des tactiques assez strictes dans lesquelles ils jouent un rôle bien déterminé. L'attaque suit une organisation pyramidale avec à sa tête la personne chargée de capturer le flag. Les autres attaquants sont chargés de faire diversion, d'escorter le flag et de réduire la base adverse en miettes. Du côté de la défense, il y a en général un Heavy sur le flag entouré par plusieurs Lights. Pour peu que votre base ne soit pas une ruine fumante, vous trouverez aussi un ingénieur tentant de déployer des tourelles et des inventory stations tout en réparant les éléments endommagés de la base.

Il faut souvent faire la queue devant les stations d'inventaire.

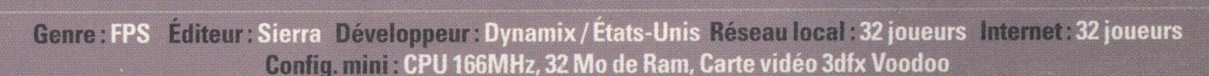


Tout sur le matos

Voici une suggestion de l'équipement que vous devriez utiliser selon le poste que vous choisissez d'occuper. En attaque, commencez par une armure light avec un energy pack, un disk launcher (spinfusor), un lance-grenades et un chaingun. N'hésitez pas à prendre systématiquement des mines, des grenades et un repair kit : c'est gratuit. Si vous voulez sniper, remplacez le chaingun ou le lance-grenades par un fusil laser. Dans un premier temps, ne songez même pas à prendre le flag adverse, vous n'auriez

Briefing

Tribes est sorti en 1998, un mois après Half-Life. Personne ne croyait vraiment en ce jeu et Sierra se contenta de le vendre aux États-Unis et dans quelques rares pays d'Europe dont la France ne fit jamais partie. Cependant, grâce à la multitude d'innovations qu'il proposait (et peut-être aussi à l'absence totale de protection contre le piratage, ne nous voilons pas la face), Tribes s'imposa pendant trois ans dans le top 3 des FPS multijoueur les plus joués au monde.



Genre : FPS **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Dynamix / États-Unis **Réseau local :** 32 joueurs **Internet :** 32 joueurs
Config. mini : CPU 166MHz, 32 Mo de Ram, Carte vidéo 3dfx Voodoo



Et un et deux et trois flags dans la base : c'est ça le Find & Retrieve.

aucune chance de le ramener entier et vous feriez perdre du temps à votre équipe. Essayez plutôt de gêner les défenseurs ou d'attaquer leur base. Si vous maîtrisez bien le ski et le jetpack, vous pouvez tenter d'attaquer en heavy : cette technique demande normalement plusieurs mois d'apprentissage mais en suivant un joueur expérimenté, vous devriez pouvoir vous en sortir. Il vous faudra combiner ski, jetpack et disk jump en suivant des routes bien précises, que les vétérans de Tribes ont mis des années à concevoir en fonction de la topologie des cartes. Équipez-vous d'un energy pack, d'un mortar, d'un disk launcher et choisissez les autres armes comme bon vous semble : vous pouvez en transporter cinq avec une armure lourde. Les défenseurs en light utilisent le même équipement que les attaquants. Il existe plusieurs techniques pour contrer les offensives adverses, mais dans tous les cas, n'hésitez pas à tirer dans le tas pour sauver le flag même si ça vous coûte la vie, à vous et à vos coéquipiers. Les meilleurs joueurs finissent très souvent la partie avec des scores négatifs. Si vous choisissez de défendre le flag en heavy, prenez un repair pack ou un shield pack et positionnez-vous sur le drapeau de façon à empêcher quiconque de le ramasser. La principale difficulté consiste à survivre entre deux attaques et à bien rester les fesses carrées sur le flag, même si ça fait un peu mal. Enfin, vous pouvez choisir l'armure moyenne pour déployer des inventory stations et des tourelles en défense. Inutile de préciser que la position idéale des tourelles a longuement été étudiée et qu'il vaut mieux vous inspirer de ce que font les joueurs expérimentés plutôt que de tenter d'innover.

Derniers conseils pour la route

Il existe un moyen très simple pour savoir si vous jouez correctement à Tribes : si vous considérez être bien positionné et que vous attendez le moment opportun pour passer à l'action, c'est que vous êtes complètement à côté de la plaque. Quelle que soit votre position, vous devriez toujours avoir quelque chose à faire. Cet axiome atteint son paroxysme sur les cartes de taille moyenne où les joueurs font du « cluster » : ils ne prennent plus la peine de s'équiper ou de défendre leur base et passent leur temps à attaquer afin de maintenir l'ennemi constamment sous pression. Enfin, voici une petite liste des choses à ne pas faire si vous ne voulez pas vous faire kicker (virer) par vos coéquipiers : ne minez pas votre propre base.
Ne restez pas plus de quelques secondes aux stations d'inventaire, il existe des scripts vous permettant d'acheter votre matériel instantanément, utilisez-les.
N'essayez pas de capturer le flag adverse si vous n'avez pas d'élan ou que vous ne maîtrisez pas parfaitement vos mouvements. Ne ramenez pas votre propre flag à votre base sans être sûr que celle-ci soit sécurisée.
Et si vous voulez vraiment apprendre à jouer, la façon la plus simple est de vous mettre en mode spectateur et de suivre les autres joueurs. Faites l'effort pendant au moins une demi-heure, vous gagnerez un temps fou.

Deux armures lourdes attaquent de concert.





Un gros loup dans la bergerie.

LIENS

Ne cherchez pas de sites francophones pendant des heures, il n'y en a qu'un, il s'agit de TribesAttack : www.tribesattack.com. TribalWar est le meilleur site d'information sur tout ce qui touche à Tribes, sa section téléchargements contient tout ce que vous pourriez désirer : vidéos, cartes, démos, patchs et scripts. Il est au centre de la communauté US et ses forums sont très actifs : www.tribalwar.com. Euro-Tribesplayer est l'équivalent européen de TribalWar. C'est sur ses forums que vous ferez connaissance avec les joueurs que vous côtoierez sur les serveurs : www.euro-tribesplayers.com. TheLadder est à la source de toutes les compétitions européennes de Tribes 1 et 2 : www.theladder.org.

Ni les joueurs, ni les développeurs n'ont jamais été pleinement satisfaits du gameplay de Tribes 2. Dynamix ayant disparu juste après la sortie du jeu, ce furent les fans qui tentèrent de rattraper les bourdes de Dave Georgeson. Leurs efforts aboutirent fin 2003 à la sortie du mod Classic inclus dans le dernier patch officiel pour Tribes 2. A partir de là, deux clans se formèrent : une partie de la communauté continua de jouer à Base tandis que la plupart des joueurs de haut niveau passèrent sur Classic. Ce mod offre des physiques bien plus nerveuses permettant d'atteindre des vitesses de 350 km/h, ressuscitant ainsi les sensations grisantes de Tribes 1. Mais la nouvelle mode vient de France, elle se nomme Cluster. Le principe est simplissime : les joueurs apparaissent tous en armure légère avec les mêmes armes et n'ont plus moyen d'en changer. Rapide et efficace, il s'agit du mod le plus populaire en Europe. Il y a aussi des mods plus originaux à base de ballons et de goals ou de courses de véhicules, mais vous aurez toutes les peines du monde à trouver des serveurs où y jouer.



Foncer sur le flag adverse et s'éjecter au dernier moment.

Tribes 2

À la fois plus vaste et plus lent que son grand frère, Tribes 2 est conçu pour être joué à 16 joueurs par équipe et propose des cartes gigantesques, de nombreux véhicules et une pelletée de nouveaux gadgets. Dave Georgeson, le chef de projet, voulait en faire un jeu plus tactique et a donc décidé de limiter la vitesse des joueurs. Tribes demandait une grande compétence, Tribes 2 nécessite avant tout une bonne cohérence de l'équipe.

par dr.loser

TRIBES
Base et Classic

Tout comme dans Tribes, commencez par vous entraîner seul à l'utilisation du jetpack puis faites le tour du matériel. Ne négligez pas les véhicules, ils ont une certaine utilité dans Tribes 2. Le Shrike est de loin le plus fréquent : une pratique courante consiste à foncer sur le flag ennemi en Shrike et à vous éjecter au dernier moment pour profiter de votre vitesse. Si vous êtes habile, vous réussirez à ramasser le flag puis à récupérer votre véhicule en plein vol pour retourner à votre base. Pour ne pas vous perdre dans les immenses maps, utilisez la carte tactique où vous placerez des « waypoints » sur vos objectifs.

Plaquage serré

Les attaquants sont en général beaucoup trop rapides pour que vous puissiez les tuer au moment où ils ramassent le flag. Pour les arrêter, les défenseurs ont mis au point la technique du Body Block : il s'agit simplement d'interposer votre corps en plein vol pour stopper net l'ennemi. Sans élan, il n'a plus aucune chance de s'en tirer vivant.



Ce ne sont pas des toilettes futuristes mais une inventory station.

On respire mieux à cent trente mètres d'altitude.

Je crois qu'elle essaie de me faire comprendre quelque chose.



Si vous jouez en mode Base, n'essayez pas d'agir seul : en attaque, vous vous feriez atomiser par les tourelles et la demi-douzaine de défenseurs ennemis. Surveillez la position de vos coéquipiers et agissez en équipe. Tous les joueurs expérimentés utilisent les commandes vocales incluses dans le jeu, écoutez-les, faites ce qu'on vous demande, suivez les ordres. Si vous défendez, usez et abusez de l'ELF : cette arme fait descendre l'énergie de votre cible, la clouant au sol à la merci des tourelles et des disques de vos coéquipiers.

C'est ici que les véhicules apparaissent comme par magie.



DIFFICILE mais rapide : le Cluster

Si vous ne voulez pas passer des heures à apprendre l'utilisation de tout le matériel, choisissez plutôt de jouer sur les serveurs faisant tourner le mod Cluster. Vous serez alors limité à une seule armure et vous n'aurez plus à vous soucier de l'équipement. Au début ne paniquez pas, les joueurs de Cluster sont tous des vétérans et il est normal que vous ramiez un bon bout de temps avant d'être d'une quelconque utilité à votre équipe. Concentrez-vous sur les flags, ne restez jamais immobile, vous devez toujours être au cœur de l'action. Oubliez votre instinct de préservation : un suicide vous permet de réapparaître en pleine forme à côté de votre base, ce serait dommage de vous en priver. Un bon défenseur se suicide au moins une fois par minute, d'ailleurs ça ne lui fait pas descendre son score. Les physiques de Cluster sont celles de Classic, entraînez-vous donc à skier, étudiez les cartes et sachez tirer parti des reliefs pour prendre de la vitesse.



Je l'avoue, on a déjà fait plus lisible comme HUD.

Coup de grâce

Adulé par certains, détesté par les autres, le Mine Disk est apparu assez tard sur Tribes 1. Il s'agit simplement de lancer une mine sur l'ennemi puis de tirer dessus. Les détonations du disque et de la mine suffisent à tuer un Light en un seul coup, ce qui est bien pratique pour stopper net un attaquant arrivant à trois cents à l'heure sur le flag. A moins que vous ne jouiez à Tribes 2 en Base, il vous faudra absolument maîtriser cette technique.

La VENGEANCE de Tribes

Dynamix étant mort et enterré, Irrational Games a repris le flambeau de Tribes et finalise à présent la bêta du troisième épisode de la série, Tribes : Vengeance. Les développeurs ont bien compris ce qui fit le succès de Tribes et font tout pour favoriser la rapidité et la richesse des mouvements. Irrational Games prévoit de sortir le beta-test multijoueur cet été, le jeu devrait quant à lui sortir aux alentours de septembre.

Bouge de là

Il a fallu plusieurs mois avant qu'un joueur de Tribes ose utiliser le disk jump en armure légère. Au début, personne ne pensait que le gain en vitesse pouvait justifier la perte de 80% de votre vie, et pourtant... En armure lourde, n'hésitez surtout pas à utiliser cette technique : mieux vaut être à moitié mort et en mouvement plutôt qu'en pleine forme mais immobile.

Liens

Reportez-vous aux liens de Tribes, ils parlent aussi bien du 1 que du 2. La plupart des mods pour Tribes 2 tournent uniquement côté serveur. Tout ce qu'il vous faudra pour jouer, ce sont les différentes maps que vous pourrez trouver à cette URL : http://irc.jetpack.tv/www.jetpacks.de/ clustermixed/. Vous aurez aussi besoin de Defense Turret, l'équivalent de Punkbuster pour Tribes 2 : www.triben.de/ dt_en.html.

Genre : FPS **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Dynamix / États-Unis **Réseau local :** 64 joueurs **Internet :** 64 joueurs
Config. mini : CPU 400 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo Voodoo 2 / TNT / GeForce

Unreal Tournament 2004

Longtemps opposé à Quake 3, Unreal Tournament avait finalement réussi à s'imposer auprès du grand public grâce à sa mouture 2003. Normal me direz-vous, aucune nouvelle version officielle de Quake n'étant venue disputer sa part du gâteau… Alors les développeurs en ont profité pour asseoir encore un peu plus leur suprématie avec UT 2004. Et franchement, ils auraient eu tort de se priver.

par blutch



Pour un joueur habitué à disputer des matchs en multi sous UT2003, à première vue, il faut bien reconnaître qu'UT2004 n'est pas très différent de son prédécesseur. Même gameplay, mêmes bruitages, graphismes très ressemblants, armes et maps souvent identiques, j'en passe et des meilleures… Mais alors, les développeurs se seraient-ils royalement payé notre pauvre petite tête de joueurs naïfs ? Oui. Enfin non. Heu, bon, ça dépend de comment on voit les choses, mais je rassure tout de suite les nouveaux venus qui voudraient s'y mettre, UT2004 reste un excellent titre multijoueur.

Un scénar complexe

Avant d'entrer dans le détail et comme le veut la tradition, je rappelle rapidement le concept à tous ceux qui débarquent : dans des niveaux remplis d'armes de destruction massive, des espèces de gros barbares du futur s'étripent joyeusement jusqu'à la lassitude. Voilà pour l'histoire. Oui, j'avais dit que ce serait rapide. Alors effectivement, c'est pas le genre de scénario qui donnera au jeu vidéo son statut d'Art à part entière, mais ça a le mérite d'être bougrement efficace. De toute façon, c'était déjà le background d'UT2003 et comme on pouvait s'y attendre, la profondeur du scénario a été conservée sur cette version 2004. En revanche, même si les différences avec la précédente ne sautent pas aux yeux, beaucoup de petits détails viennent relancer l'intérêt, surtout en multi. Déjà, la première vraie nouveauté, c'est l'apparition de nombreux véhicules à piloter sans modération. On trouve de tout et du n'importe quoi, de la jeep au gros tank en passant par les avions. Ensuite, permettez-moi de vous présenter les modes de jeu (et non les mods ! J'espère que les choses sont claires !). On retrouve bien sûr une grande partie de ceux qui nous avaient déjà fait l'honneur de leur présence sur UT2003, mais c'est surtout les modes Attaque et Assaut qui donnent à UT2004 toute sa saveur en multijoueur.

En mode Assaut, il faut être très méthodique pour organiser correctement la défense des objectifs.



Les mines-araignées seront vos alliées indispensables pour nettoyer un garage adverse avec efficacité.

Les règles du jeu

Pour ne pas trop noyer le novice, je serai assez bref. Déjà, quel que soit le mode, il faut savoir que tout se joue en équipe. Disons qu'en mode Assaut, il faut généralement atteindre un objectif dans un temps limité. Par exemple, il faut s'inviter à l'intérieur d'un vaisseau spatial en pilotant des petites navettes, puis débarquer à pied pour expulser ses occupants. Une autre map met une équipe à l'intérieur d'un convoi, tandis que les adversaires devront s'amuser à l'intercepter, bref, ça fonctionne toujours sur ce schéma-là. Ce mode de jeu





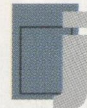




Dans UT 2004, les tourelles de défense sont d'une efficacité redoutable, mais elles semblent trop souvent délaissées par les joueurs. Ne sous-estimez pas leur puissance de feu !

connaissant un succès somme toute assez limité sur le net, on ne va pas y passer le reste du hors-série. Pour vous dire la vérité, je tombe bien plus souvent sur des serveurs qui hébergent gracieusement le mode Attaque. Lui, il tourne en permanence et ça tombe bien puisque c'est clairement le plus intéressant. Pour commencer, les maps sont beaucoup plus grandes et ouvertes que dans les autres types de parties. Les équipes commencent chacune dans leur QG (rempli d'armes et de munitions, servez-vous) et il faut vite partir à la chasse aux « relais » qui sont disposés à des endroits stratégiques. Un relais, c'est une sorte de drapeau, à ceci près qu'ils sont tous interconnectés les uns aux autres et qu'il faut tous se les approprier pour ouvrir l'accès au QG ennemi. En gros, c'est une petite subtilité de la part des programmeurs pour éviter que la partie ne sombre dans le rush systématique. Une fois qu'une équipe a réussi à organiser une rocket-party dans la base adverse, le but ultime, c'est de se jeter comme un goret sur une espèce de gros réacteur et de le nourrir au mini-gun pour remporter la manche.

METTEZ tous les frags de votre côté



Je pense avoir été suffisamment clair : le mode Attaque, c'est l'essence même de cet UT 2004. C'est donc avec lui qu'il va falloir compter si vous



N'hésitez pas à monter sur un tank en sautant, surtout si vous possédez un AVRiL. Vous pourrez défendre ses occupants en cas d'attaque inopinée d'un Raptor.

Y'a pas que les mods... y'a les modes, aussi

Si vous avez bien lu la définition au début de ce hors-série, vous aurez compris la différence fondamentale entre un « mod » et un « mode ». Dans UT2004, à part Assaut et Attaque, on trouve aussi d'autres modes de jeu très sympathiques. Par exemple, en mode Mutant, un joueur dopé aux anabolisants galactiques doit remporter le maillot jaune, heu, la partie, face à tous les autres joueurs qui vont tenter de lui prendre la place, tandis qu'en mode Invasion, tout le monde se retrouve pour repousser des raz-de-marée d'aliens. Voilà, c'est amusant et ça permet de se changer les idées mais les serveurs qui font tourner ce genre de parties restent très difficiles à trouver. En fait, un bon LAN se prêtera mieux à des modes de ce genre.

Genre : Boucherie entre amis **Éditeur :** Atari **Développeur :** Epic Games / États-Unis **Réseau local :** 32 joueurs **Internet :** 32 joueurs
Config mini : CPU 1,5 GHz, RAM 512 Mo, Carte vidéo GeForce 4, DD 5 Go

voulez participer à vos premières batailles d'anthologie. Si vous débutez, pas de panique, je vais me charger de vous inculquer quelques notions élémentaires pour réussir votre vie au sein de cette communauté de barbares. Tout d'abord, occupons-nous de votre mobilité à pied. Comme pour n'importe quel FPS, il faut zigzaguer en permanence et utiliser le straff à outrance (les pas latéraux en bon français), ça c'est vraiment la base. Une bonne combinaison consiste à partir une fois à gauche puis deux à droite, par exemple, histoire de briser l'anticipation adverse. Dès les premiers instants de la partie, passez rapidement sur les bonus du QG et jetez-vous sur un véhicule, y'en aura pas pour tout le monde. Pour tenter d'arriver le premier sur un relais (avant l'autre équipe donc), sautez dans un Manta.



Quand un générateur principal est détruit, c'est souvent au même moment qu'on assiste à un grand nombre de déconnexions simultanées. Allez savoir pourquoi...



Ces petits speeders sont les engins les plus rapides de la galaxie. Pour accélérer le processus d'assimilation du relais, pensez à utiliser le Link Gun. Tant que j'y suis, sachez qu'il s'avère également très utile pour réparer les véhicules. Ha oui, autre chose : évitez de flinguer un compagnon parce qu'il est en train de vous arroser avec le Link Gun. Il n'est pas en train de succomber à une impulsion brutale de team killing, il fait ça pour votre bien (le Link Gun remonte aussi les barres d'énergie). Le tank, lui, devient le véhicule privilégié pour attaquer les relais. Quelques coups de canon suffisent à les réduire en miettes, alors qu'il faut compter une petite éternité avec un véhicule léger. En ce qui concerne les Raptors, je sais qu'il est toujours tentant de s'envoyer en l'air avec un avion, mais à moins de bien maîtriser son sujet, mieux vaut éviter lors des premières parties.


En mode Assaut, il faut être très méthodique pour organiser correctement la défense des objectifs.

DROIT au but

Pour le reste, que ce soit les jeeps Scorpion, le Hellbender ou le Leviathan, allez-y, faites-vous plaisir, ce sont des véhicules très polyvalents. Pensez également à utiliser les relais qui sont en votre possession pour vous téléporter d'un point stratégique à un



Pour remplir vos objectifs en mode Assaut, suivez les indications qui apparaissent en temps réel en haut à droite de l'écran, histoire de pas commencer là où tout le monde termine.

La mutation, une vraie passion

Le Community Bonus Pack vol1 pour UT2004 (que vous trouverez sur le DVD, comme beaucoup d'autres trésors, le 2 est sorti juste après le bouclage du DVD) est disponible depuis peu, on y trouve notamment les meilleures maps créées par les fans et les level designers du jeu original. Sinon, pour faire le plein de Mutators en tout genre, n'hésitez pas à vous rendre sur www.unreal.fr. C'est sans aucun doute le site le plus complet et le plus intéressant dans la communauté française d'UT. Vous trouverez facilement des tétraoctets de maps ou quelques Mutators bien sympas. Je vous recommande d'essayer notamment Aerial View, qui permet de s'envoler comme un petit n'oiseau, d'utiliser furieusement des jump boots ou encore de viser correctement à la troisième personne. Ou encore Ejection, qui permet de sortir d'un véhicule en urgence avec un siège éjectable (à la McClane dans Die Hard 2, rappelez-vous). Et si votre UT vous paraît encore trop mielleux, rajoutez quelques bouts de barbaque et du bon jus rouge avec Gibalicious 2.



Voilà une configuration idéale : les jeep rapides devant et les camions de soutien derrière, avec un tank en appui. Si en plus vous avez un Raptor au-dessus de tout ça, alors là, chapeau.



autre, ça évite de parcourir les niveaux à pied pendant trois plombes, pour généralement revenir au point de départ après avoir croisé un tank adverse. Quand tous les relais sont passés de votre côté, il est temps de se donner rendez-vous dans le QG adverse. Vous verrez, l'ambiance est souvent très chaude. Là, pas de chichis, on fait sauter le générateur et c'est gagné. En revanche, si c'est votre équipe qui est en défense, montez dans une tourelle et appuyez sur « F4 » pour avoir la vue interne. Notez qu'il est inutile d'épuiser son Link Gun sur un générateur, c'est irréparable. C'est comme un processeur ou un disque dur : quand c'est foutu, c'est foutu (ndlr : même avec un bon defrag ?). Allez, une dernière petite astuce pour la route. Essayez d'utiliser le sniper pour descendre les avions Raptor, ça produit un grand arc électrique et c'est très efficace, surtout quand on n'a pas de lance-roquettes à tête chercheuse dans la poche.

Le vulgaire Deathmatch reste un grand classique toujours très efficace, même sous UT2004.

Il est indispensable d'arroser les relais avec le Link Gun, soit pour les réparer, soit pour se les approprier rapidement.

Étape suivante

Si le jeu de base et son mode Attaque commencent déjà à vous lasser, je ne vois que deux explications : soit vous êtes trop fort et plus personne n'est à votre niveau sur les serveurs Internet du monde entier, soit vous êtes trop nul et vous en avez marre de passer votre temps à cliquer pour respawner. Dans les deux cas, je vous conseille de vous tourner vers les mods qui ont été créés par la communauté et qui sont proposés pour pas un rond. UT2003 comptait déjà pas mal de mods à son actif, mais la majorité d'entre eux sont en pleine évolution et devraient débarquer petit à petit sur UT2004. D'une manière plus générale, on trouve beaucoup de « Mutators» (des modifs ciblées ou des maps inédites) mais on commence déjà à voir apparaître les premières conversions totales. Suivez le guide et faites votre marché.



Rocketeer

www.unreal.fr/rocketeer

Très connu pour avoir sévi sur Quake 3, le fameux mod Rocket Arena est en passe d'être totalement converti sur UT 2004 et a pris le nom de Rocketeer au passage, histoire de ne pas froisser les types qui sont à l'origine du mod original. Chaque joueur démarre avec un max de munitions, mais aucun bonus n'est présent sur la map. Les niveaux sont composés d'une salle qui mène à plusieurs arènes bien distinctes. En fait, l'originalité du mod, c'est cet esprit de tournoi en arène poussé à son paroxysme. Un bon mod bien brutal à essayer pour se détendre les nerfs.

DeathBall

www.deathball.net

Speedball, ça vous dit quelque chose ? C'est un jeu légendaire sur lequel pas mal de types comme moi ont passé leur petite enfance, sur ce bon vieil Amiga 500. Ben là, c'est à peu près pareil. Le mod Deathball nous propose de disputer des matchs d'un sport futuriste, un genre de football américain ultra-violent. Le gameplay est bien nerveux mais reste néanmoins assez tactique, puisqu'il faut gérer les passes, doser les tirs et adopter un minimum de stratégie (un petit minimum minuscule, mais quand même) face à l'équipe adverse.

FragHouse Invasion

http://fraghouse.beyondunreal.com

FragHouse Invasion transforme en profondeur le mode Invasion d'UT2004 – voir l'encadré un peu plus loin. Les aliens respawnent à des endroits spécifiques très différents, des véhicules et des tourelles de défense ont été intégrés (enfin !), ce qui permet de mettre de vraies stratégies de défense en place. L'interface est elle aussi légèrement retouchée et on a droit à de nombreuses nouvelles maps et des armes créées pour l'occasion. Bref, tout pour donner un coup de fouet au mode Invasion de base.

Jailbreak 2004

www.planetjailbreak.com

Là encore, un concept qui n'est pas nouveau dans le monde du mod, mais qui sera apprécié par les nouveaux venus ou les détenteurs d'UT 2004 qui aimaient bien le système du Jailbreak déjà présent sur Unreal Tournament. Comme souvent, le concept est simple mais détonant. En flinguant vos adversaires, vous les envoyez directos en prison sans passer par la case départ et vous devez penser à surveiller la cellule pour empêcher qu'ils soient libérés par leurs collègues. Voilà, c'est tout, mais ça occupe longtemps. Du bon mod comme on l'aime.

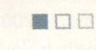


Contre les tanks, maintenez appuyé le tir secondaire du lance-roquettes pendant trois secondes pour déclencher un barbecue géant.

Et c'est pas FINI

Apparemment, UT 2004 a été très bien accueilli par la communauté des joueurs, mais un peu moins bien par nos amis les moddeurs. On peut facilement les comprendre quand on sait qu'ils sont tous obligés de repasser des nuits entières sur leur code, sans gagner le moindre centime d'euro, pour mettre leurs mods d'UT2003 à jour de manière à assurer la compatibilité avec UT2004. À noter qu'UT2004 devrait se faire une place de plus en plus importante dans le domaine des compétions officielles de jeux vidéo, notamment grâce à son nouveau système de gestion des caméras spectateur. Avant, chaque concurrent hors-jeu qui dirigeait sa caméra était considéré comme un joueur à part entière et occupait donc de la bande passante inutilement. Désormais, UT2004 est bien mieux optimisé de ce côté-là et gère bien mieux le lag en général. D'ailleurs, c'est tout naturellement qu'Epic a décidé de manière très officielle de porter tous les concours sous UT2004, idem pour tous les mods qui accompagnent ce genre de compétitions. Bref, pas de souci à se faire, c'est une nouvelle vie qui commence pour Unreal Tournament. Et si toutes les communautés tiennent leurs promesses, attendez-vous à voir débarquer trois fois plus de mods dans les mois qui viennent.

Merci à saVTRonic pour son aide précieuse.



Quelques tips pour la route...

Allez, voici quelques tips techniques si vous n'avez pas peur de mettre les mains dans le cambouis :

• Dans le fichier ut2004.ini qui se trouve dans votre répertoire UT2004\System, cherchez la ligne suivante : bAllowPlayerLights=False. Changez False par True pour activer une espèce de halo lumineux autour des joueurs qui se trouvent assez loin. Comme ça croyez-moi, vous n'allez pas les louper. Attention, il faut penser à mettre l'option bNoCoronas sur False dans le fichier user.ini, toujours dans le même répertoire.

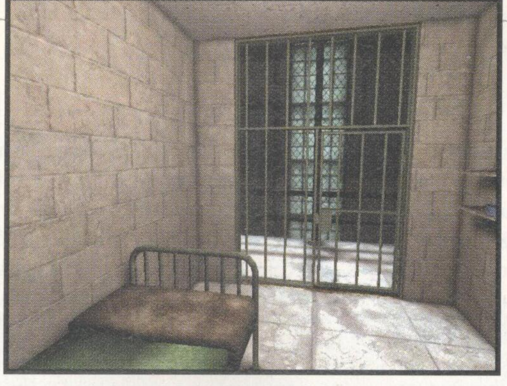
• Dans les options d'affichage du jeu, décochez « feuillages » et « effets météo », puis mettez le « détail monde » à zéro. Le jeu sera beaucoup moins beau, en revanche non seulement vous allez gagner pas mal en fluidité, mais en plus désactiver ces options permet de repérer un joueur à des kilomètres à la ronde.

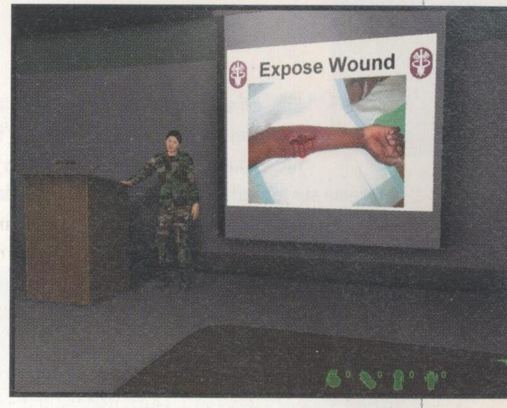


Le speeder, le véhicule favori des maniaco-dépressifs. N'oubliez pas d'appuyer sur « Jump » et « Crounch » pour changer votre altitude.



Malgré sa grande lenteur, le minigun est très efficace contre les avions... Surtout quand ils sont au sol, en fait.


Les excités de la gâchette ont vite fait de se retrouver au trou. Mais là, c'est pas de ma faute, le type est passé devant moi alors que je tirais...



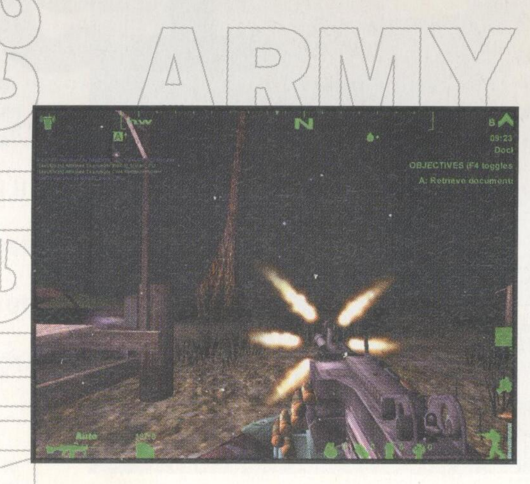
Le speech est fidèle au cours original. En anglais c'est assez chaud pour réussir le test ensuite, mais peut-être qu'Ubi Soft va nous traduire ça un jour ?

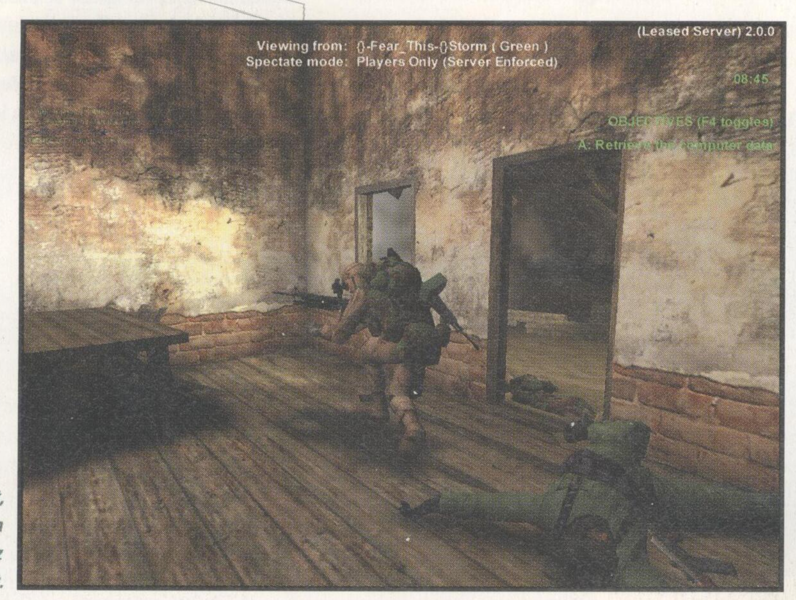
America's ARMY

Parfois la nuit, on a du mal à s'endormir. On angoisse, on se pose des questions genre « Et si je perds mon boulot ? ». Il resterait bien l'armée, mais bon, c'est dangereux et il faut torturer des gens. Bof. Et c'est pas America's Army qui va me convaincre. On meurt trop, à la guerre.

par Fumble

O.K. bande de trous du cul, vous voulez être des soldats, mais vous n'êtes qu'un ramassis de tafioles ! Avec America's Army, vous allez comprendre ce que c'est qu'un vrai FPS d'homme ! Direction l'entraînement. C'est du vrai, du solide. Saut en parachute, parcours du combattant, cours de premiers secours, en anglais, avec examen en QCM pour se qualifier (véridique). Quelles sont les bases ? Le respect, la loyauté, le sacrifice, SIR ! Bien, à présent, déploiement sur le terrain. Toujours en simulation, bien sûr. Les serveurs « MILES » pour débutant vous équipent d'un dispositif laser pour reconstituer une vraie bataille de façon inoffensive. Si vous êtes touché, ça bip et vous avez perdu. Apprenez à vous planquer, à ramper, à utiliser vos grenades, à tirer droit et à chier dans votre froc ! Et surtout, apprenez à identifier l'ennemi. Ça ne tient qu'à quelques différences dans les uniformes et à votre bon sens (genre : « ce type vient vers moi, ça doit en être un »). Vous comprendrez alors pourquoi communiquer et indiquer sa position en permanence est important. Quand on a dans sa ligne de mire un ou deux pixels inconnus qui bougent au loin, et des vraies balles dans le chargeur, mieux vaut retenir son tir. Les accidents, ça se paye cher.





Quand vous serez mort, suivez le parcours d'un bon joueur et apprenez comment on survit.

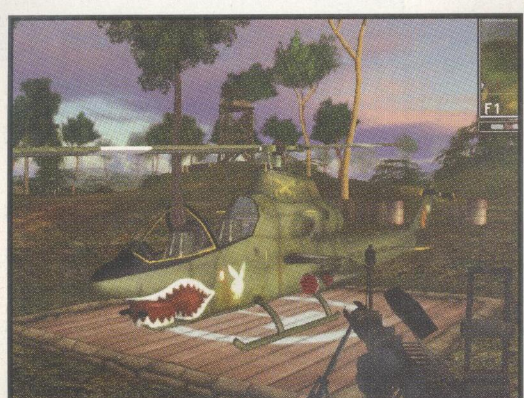
L'ARMÉE est mon père, la mort est ma mère

Dans America's Army, chaque joueur commence avec dix points d'honneur sur son compte. Chaque bataille gagnée, chaque ennemi tué rapporte des points qui, à leur tour, augmentent votre score d'honneur. C'est un bon système de classement qui permet aux meilleurs joueurs sur le serveur de choisir leur position dans le squad, avant les newbies. Les places de sniper ou de grenadier sont d'ailleurs très convoitées. Au contraire, se faire buter à répétition comme un Fumble (espérance de vie : 1 mn 24 s) ou pire, shooter les collègues, vous fera plonger vers le zéro fatidique, celui de la fermeture de votre compte AA. Ouaip, le jeu est très strict et réaliste. On meurt très vite si l'on rush comme un naze, si l'on reste sur place trop longtemps, si on prend le moindre risque, etc. Ensuite il faut regarder les autres finir la mission sans vous. Fait amusant : quel que soit votre camp, assaut ou défense, vous serez toujours les gentils américains, grâce à des pirouettes scénaristiques. En tout cas, c'est un jeu qui demande du skill et beaucoup d'entraînement, mais qui vaut le coup, surtout si vous cherchez à jouer en clan. Bien organisées, les tactiques et la communication d'un clan propulseront leur squad au top de l'efficacité. America's Army n'est pas au top techniquement, mais il reste très jouable, avec une excellente ambiance. Il y a de nombreux serveurs et des cartes jouées à toute heure. Donc si vous supportez la propagande et que vous êtes doué en FPS, c'est vraiment tout bénef', d'autant plus qu'il est gratos.

Genre : Outil de propagande **Éditeur :** U.S. Army **Développeur :** U.S. Army / États-Unis **Réseau local :** 32 joueurs **Internet :** 32 joueurs **Config. mini :** CPU 1,5 GHz, RAM 256 Mo, Carte vidéo 128 Mo

Voilà, en septembre prochain, ça fera deux ans que Battlefield 1942 a été engagé par EA Games pour aller affronter les autres concurrents sur le front du FPS online. Deux années pendant lesquelles il réussit à se hisser parmi les titres les plus joués et les plus populaires. En fait, on peut même dire qu'il arrive en deuxième sur le podium des vainqueurs, juste derrière l'indécrottable Counter-Strike. Comme tous les jeux de cette envergure (et de cette longévité), il a subi pas mal de transformations, s'est bonifié avec le temps et a naturellement engendré une armée de mods, qui lui permettent aujourd'hui de continuer d'exister et de paraître encore un peu d'jeunz et branché.





Les hélicoptères ont la part belle dans Eve of Destruction. En plus, les peintures de guerre sur la carlingue sont authentiques.

Battlefield 1942

Attention mesdames et messieurs, chaud devant, faites place ! Voici l'un des plus gros FPS du net : le beau, le grand, le très populaire Battlefield 1942. Enfin beau, c'est plus très sûr, mais en tout cas, il compte toujours une énorme quantité de conversions totales à son actif. Garçon ? Le menu s'il vous plaît !

par blutch

Les fondations

Bien, vu la tonne de mods et d'add-on qui sont disponibles, il va falloir procéder dans l'ordre et aborder le sujet avec une rigueur militaire. Il serait donc indécent de ne pas présenter BF1942 à tous les bleus qui viennent de tomber sur cette page et qui nous rejoignent à l'instant. Alors chers petits nouveaux, voilà le topo : sur une grande carte, deux équipes s'affrontent et se disputent tout un tas de petites bases stratégiques disséminées sur le terrain et symboliquement représentées par des drapeaux. C'est pour s'en emparer qu'il va falloir en venir aux armes et pas n'importe lesquelles, puisqu'on manie tout l'arsenal classique du parfait soldat : M-16, M-60, Colt 1911, couteau bien aiguisé, RPG-7 et compagnie. Gros atout par rapport aux FPS classiques, on peut également prendre le contrôle de nombreuses armes mécanisées ou aéropropulsées, puisqu'une jeep, un avion ou un petit tank apparemment inoffensifs peuvent rapidement devenir des armes extrêmement mortelles. Chaque drapeau assimilé après une âpre bataille devient ensuite une base avancée, où les membres de notre équipe peuvent respawner tranquillement pour tenter de pousser le bouchon encore plus loin sur la map, afin de bouter toute présence ennemie en dehors du territoire. Par contre, on ne peut pas réapparaître à volonté. On possède un nombre défini et limité de tickets et une fois qu'on les a tous utilisés bêtement, finito, c'est terminé. Voilà pour les grandes lignes.

Le Battlefield de base offre déjà la possibilité de contrôler tout un tas d'armes fixes plus ou moins trépidantes. Là par exemple, c'est l'emplacement des patients.

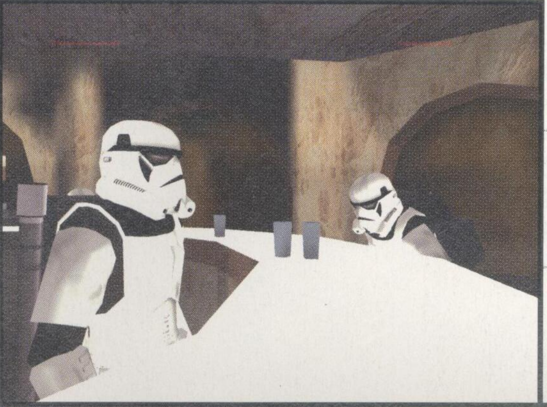
Les rivières du Vietnam se prêtent bien à l'utilisation intensive du bateau suicide.

Battlefield Vietnam & add-on officiels

À partir de là, vu le succès de Battlefield et le taux de fréquentation particulièrement élevé des serveurs Internet, Electronic Arts a sorti deux add-on coup sur coup : « La campagne d'Italie » et « Arsenal Secret ». Si je vous laisse deviner où se situe l'action du premier, sachez que le second intégrait toute une tripotée d'armes et véhicules soi-disant top-secrets et empreints d'une touche science-fiction, ce qui rebutait d'ailleurs pas mal les aficionados du réalisme historique. Au final, deux add-on marrants, mais finalement décevants vu leur contenu

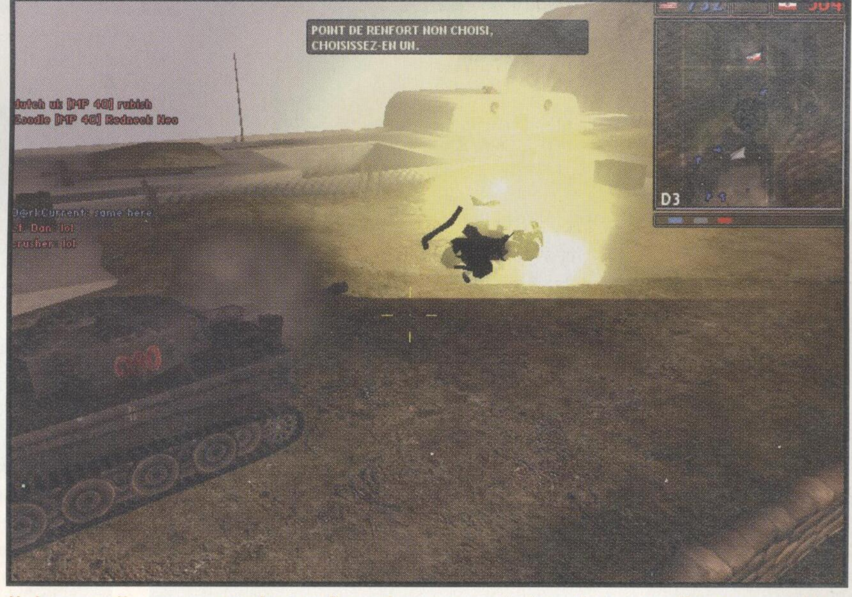


Quel que soit le mod, les maps du débarquement de 1944 sont parfaitement adaptées au gameplay de Battlefield.



Galactic Conquest n'est pas encore totalement au point, malgré la beauté de ses modèles de persos.

assez anecdotique. Bref, ne perdons pas de temps avec ces deux premières extensions et parlons plutôt de Battlefield Vietnam, à mon avis la seule séquelle officielle vraiment digne d'intérêt - en stand alone qui plus est. Dans cette nouvelle extension, le principe est exactement le même que dans le BF original, sauf que tout se passe au Vietnam (ha bon ?). Du coup, la topographie des maps change pas mal la façon d'aborder les combats, la végétation donnant irrésistiblement envie de se cacher et d'approcher des bases ennemies comme un fourbe, en rampant dans les fougères. Les hélicos sont aussi de la partie, ainsi que tout un tas de petites améliorations qui servent réellement le gameplay. Vous l'aurez compris, c'est du tout bon, mais ça se paye en magasin. Alors pour éviter de dépenser ses sous, il existe une solution : les conversions totales gratuites. Et pour BF1942, c'est pas ça qui manque.



Un bon conseil : tournez en rond autour d'un tank avec une petite jeep, c'est un excellent moyen rapide et très sûr pour se suicider rapidement.

Forgotten Hope

http://forgottenhope.bf1942files.com

Je pense que Forgotten Hope est certainement le mod de Battlefield le plus intéressant (et je ne dois pas être le seul à penser ça, si j'en crois le nombre de malades qui s'entre-tuent sur le net à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit). Tout se déroule pendant l'inévitable seconde guerre mondiale, mais pour une fois, on

Lag Party

Quels que soient le mod installé et la version du jeu, l'ennemi N°1 dans Battlefield, c'est le lag. C'est même parfois carrément insupportable et ça gâche pas mal de parties : les coups tirés n'arrivent pas toujours à destination, les joueurs d'en face se téléportent à outrance sous nos yeux, quand ce n'est pas nous qui nous retrouvons transférés d'un point à un autre en quelques millièmes de seconde. Pour limiter le lag au maximum, déjà, assurez-vous de posséder une très bonne connexion haut débit (du 1024 Kbit/s par exemple) et une config assez puissante pour faire tourner le jeu dans de bonnes conditions. Dans tous les cas, essayez de rester en 800x600 ou en 1024x768 maxi, couleurs 16 bits, histoire de conserver un frame rate satisfaisant et de ne pas surcharger notre pauvre Battlefield, qui a décidément bien du mal à se débarrasser de ce lourd handicap.



Evitez de foncer à travers les barbelés, mieux vaut laisser passer les chars d'assaut en premier.

Genre : FPS multi **Éditeur :** EA Games **Développeur :** Digital Illusions/Suède **Réseau local :** 64 joueurs **Internet :** 64 joueurs **Config mini :** 1GHz, 256 Mo, GeForce3

n'est pas limité aux seuls allemands ou ricains, puisqu'on peut également jeter son dévolu sur les japs ou les britanniques, voire les français ou les italiens. Quoi qu'il en soit, la particularité de FH, c'est son parti pris du réalisme poussé à son paroxysme. Du coup, il devient difficile de sautiller et de se baisser pour éviter les rafales de fusil, tandis que le rush sauvage devient un sport particulièrement dangereux pour la santé. Autre exemple, les chars d'assaut sont très sensibles aux panzerfausts, alors forcément, on hésite toujours un peu avant d'aller s'installer bien au chaud dans le premier tank venu. En tout cas, je peux vous dire que le gameplay pousse beaucoup à la prudence. Tellement, même, que parfois, ça joue un peu en défaveur du rythme général. Il faut parfois se poser pendant plusieurs longues secondes avant de pouvoir décocher une roquette, enfin bref, méfiez-vous si n'êtes pas trop versé sur le réalisme, vous pourriez trouver tout ça un peu mou. Mais là où Forgotten Hope brille le plus, c'est sans aucun doute au niveau de la réalisation. C'est magnifique, je crois que les types qui ont programmé ce mod pourraient remplacer les développeurs de Digital Illusion sans avoir à passer un entretien au préalable. L'ambiance sonore n'est pas en reste, puisque toutes les douces mélodies qu'on pouvait percevoir à l'époque sont retranscrites avec fidélité, du crépitement d'une mitraillette à la sirène d'un Stuka. En fait, le seul vrai défaut, c'est la taille du fichier d'installation : 1, 2 gigas, c'est quasiment cinq fois plus gros qu'un mod standard.



À bout portant, l'artillerie peut s'avérer très efficace contre les tanks ennemis.



Les niveaux de Desert Combat sont souvent très grands, avec un relief très prononcé, ce qui rend l'utilisation des hélicos bien plus délicate.



Dans Forgotten Hope, les images qui ponctuent les chargements ressemblent étrangement aux premiers Artworks du prochain Medal of Honor... Bizarre.

Le manuel de survie

Vous trouverez ici quelques petits tuyaux pour bien démarrer vos premières parties sous Forgotten Hope, un des mods les plus intéressants pour Battlefield. De toute façon, certains conseils sont souvent valables pour d'autres modifications, à quelques exceptions près. Alors soyez attentifs, surtout si vous n'avez encore jamais participé à ce genre de bataille made in Battlefield.

1 - L'infanterie :

- La première règle d'or, lorsqu'on est à pied, c'est de ne jamais rusher à découvert (ni à couvert d'ailleurs). Effectivement, mieux vaut avancer avec un groupe tout entier, au moins, vous aurez statistiquement moins de chances de manger du pruneau.
- Quand vous aurez décidé de miner les alentours de votre base, pensez à prévenir vos camarades (la couleur des mines étant adaptée au revêtement du terrain, c'est pas facile de les éviter). Croyez-moi, ils vous en seront reconnaissants.
- Gardez vos grenades pour les soldats d'en face, inutile de les gaspiller sur les tanks. Ça sert à rien, ça abîme la nature et c'est dangereux pour les coéquipiers qui sont autour.

2 - L'infanterie mécanisée :

- Si vous avez décidé de jeter votre dévolu sur un tank, pensez à prendre un kit ingénieur.
- Même avec un char d'assaut, essayez de vous déplacer à couvert. Si un avion décide de passer par là, vous ne vaudrez pas mieux qu'une sardine face à un goéland.
- Ha oui, n'abandonnez jamais votre tank, même s'il est bon pour la casse. Un ingénieur adverse sera toujours là pour le réparer et le tester sur son ancien propriétaire (vous, en l'occurrence).

3 - Dans les airs

- Pour piloter un avion, prenez un kit aviateur. Ça peut paraître évident, mais ça s'oublie très souvent.
- Ne volez pas en rase-mottes. Ni en ligne droite. D'ailleurs, essayez de ne pas voler du tout, ça sera plus sage au début.
- Si vous avez quand même réussi à piloter l'avion, par ordre de priorité, attaquez-vous aux tanks, à la DCA et enfin, si vous êtes toujours en vie, à l'infanterie.

Desert Combat

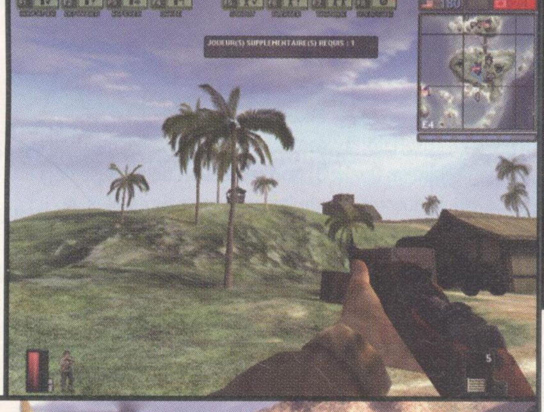
www.desertcombat.com

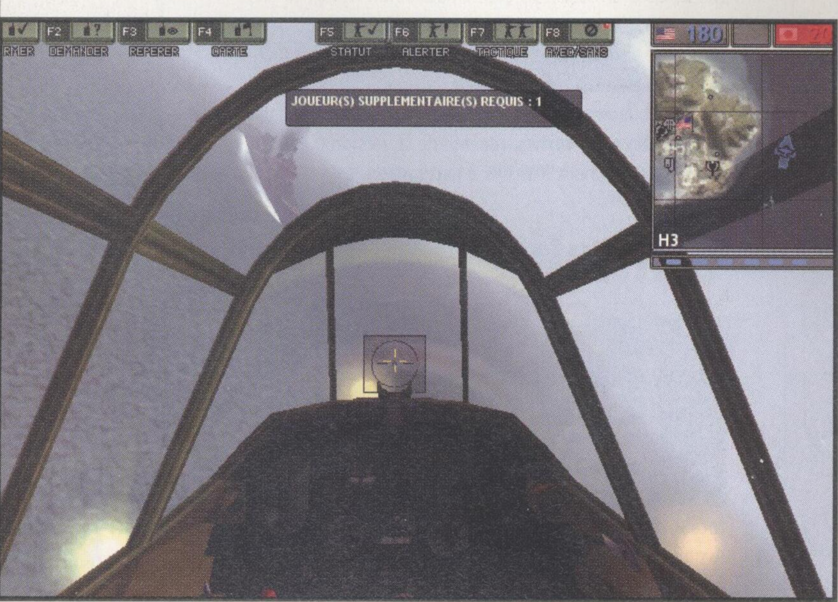
Desert Combat est un des mods les plus populaires de Battlefield 1942. Oui, « populaire », c'est le mot. Pour vous donner une idée, c'est un peu le Counter-Strike de Battlefield 1942. Déjà, c'est clairement le mod le plus joué par le grand public. Ensuite, l'équipe de

BF prend la bouteille

Depuis quelques mois déjà, Battlefield 1942 s'est vu équiper d'un énorme patch obèse (260 Mo environ, ça n'est pas rien), la fameuse version 1.6. Cette mise à jour est bien évidemment indispensable, ne serait-ce que pour jouer aux dernières versions des mods pour BF1942. Entre autres, ce patch nous gratifie d'une nouvelle carte inédite, de l'arrivée des troupes canadiennes, de Punkbuster (le soft anti-gros-lourd-tricheurs) ainsi que d'une bonne tonne de corrections en tous genres. Malheureusement, le netcode est toujours aussi mauvais et ce correctif ne viendra pas nous sauver des affres du lag.

L'action est omniprésente dans Désert Combat. C'est comme en Irak, tout peut péter n'importe quand.





Dès qu'on a pris le coup de main pour piloter les avions, c'est un vrai plaisir de foncer sur les navires impuissants.



Dès les premiers écrans de chargement, on ressent tout de suite le soin qui a été apporté à Desert Combat.

Rendez-vous compte, tout ça a dû être entièrement modélisé pour devenir un niveau jouable... Travailler gratuitement, ça doit pas être facile tous les jours.

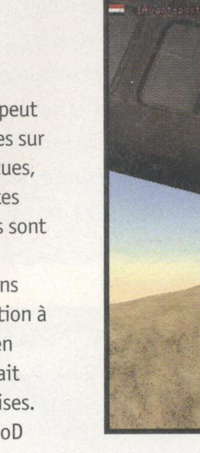
développement du jeu original soutient ce mod de toute son âme, un peu comme Valve a toujours soutenu Counter-Strike, qu'il pleuve ou qu'il vente (je vois pas ce que ça aurait changé de toute façon). Pour connaître le sujet, c'est simple, allumez votre télévision et regardez les infos. Oui voilà, c'est ça, le conflit irakien. On doit donc choisir son camp entre les Américains et les adeptes de la kalachnikov. Bien sûr, tous les véhicules originaux ont été remplacés par des versions d'actualité et recouvertes d'un camouflage de circonstance (tanks M1A1 ou T-72, avions A-10 Thunderbolt...). Au niveau de la réalisation, ça en jette, tout est parfaitement modélisé. Le gameplay est très rapide, extrêmement orienté sur l'action, ce qui ce qui en fait un peu le mod idéal quand on débute puisqu'on se prend pas trop la tête pour pouvoir s'éclater. En somme, un bon mod très efficace, mais aussi très classique et qui n'apporte rien de vraiment exceptionnel hormis son joli décor désertique et sa panoplie de jouets militaires contemporains. Allez hop, au suivant.

Eve of Destruction

www.eodmod.com

Eve of Destruction retrace le conflit d'Indochine et du Vietnam. C'est un mod très bien fichu mais qui se heurte depuis peu à Battlefield Vietnam, l'extension officielle - qui coûte environ cinquante euros.



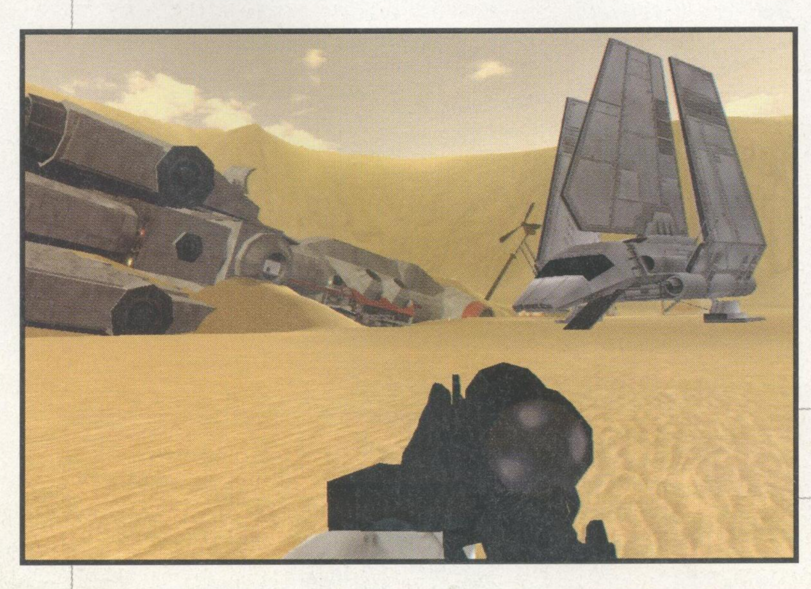


Mais franchement, pour cinquante euros de moins, on peut déjà participer à de nombreuses batailles passionnantes sur le net. EoD propose tout un tas de maps très bien conçues, des marais aux grandes plaines en passant par les hautes fougères propres à cette région du globe. Les véhicules sont également de la partie, avec des hélicos ou des avions totalement re-modélisés. Au niveau du gameplay, disons qu'Eve of Destruction se situe un peu entre l'arcade-action à tout va et le réalisme extrême, ce qui en fait un jeu bien équilibré. En plus, une fois n'est pas coutume, on devrait bientôt pouvoir prendre le contrôle des troupes françaises. En tout cas, avec l'arrivée récente de la version 0.31, EoD commence vraiment à arriver à maturation.

Galactic Conquest

www.galactic-conquest.net

Histoire de varier un peu les plaisirs, je tenais quand même à évoquer Galactic Conquest. Pour résumer, sachez qu'il s'agit d'une conversion vraiment totale, qui tente de recréer l'univers de Star Wars tout entier. Avec son gameplay assez bourrin, le mod se propose de nous faire vivre de grandes batailles intergalactiques aux quatre coins de la galaxie, toujours en restant basé sur le concept de Battlefield 1942. Par contre, impossible de diriger un Jedi. Mmmh, à mon avis, ça doit être pour éviter quelques petits déséquilibres entre les classes. C'est donc entre trouffions de base que ça se passe. Le côté sympa, c'est qu'on peut aussi bien se retrouver dans un AT-ST à parcourir les étendues glacées de la planète Hoth, que sur une station orbitale aux commandes d'un A-Wing, enfin vous voyez le genre. Le jeu vient de passer en version 0.30 récemment, mais honnêtement, ça reste encore assez lent et la réalisation n'est pas toujours au top. Bref, une curiosité sympathique, mais je ne sais pas si ce mod survivra très longtemps quand son concurrent direct officiel, Star Wars : Battlefront, sera disponible... Sans parler de l'armée d'avocats qui pourraient s'en mêler...

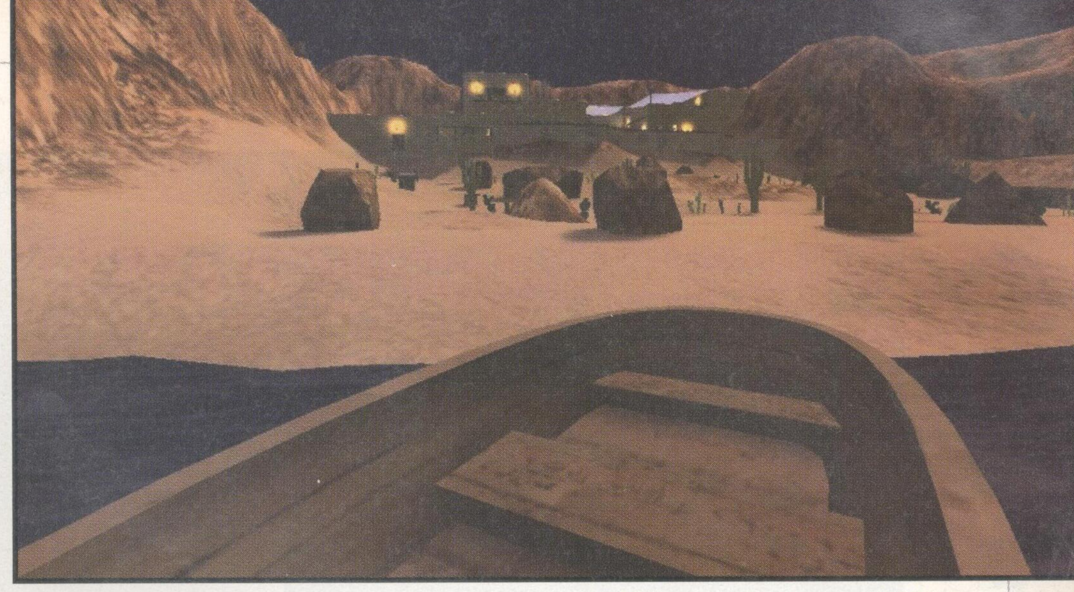


Le graphisme des armes de Galactic Conquest est encore un peu trop anguleux.

Le meilleur reste à venir

Battlefield, finalement, c'est un peu comme Half-Life ou Quake 3. Non seulement on s'amuse déjà beaucoup avec le jeu original mais en plus, la communauté des fans nous alimente en permanence avec de nouveaux mods de qualité. Là, je vous ai parlé des plus importants, des mieux réalisés ou tout simplement des plus populaires, mais on en trouve encore une cargaison tout entière. Je pense notamment à Battlefield 1918 qui devrait être dispo au moment où vous lirez ces lignes (www.battlefield1918.de), ou encore le remake d'Interstate '82, un ancien jeu de bagnoles déjanté qui était sorti sur PC en 1999 (www.bf1982.com). Je passe rapidement sur Battlefield Pirates (à essayer pour se marrer, ça fait bizarre de troquer son M-16 pour une épée) ou Silent Heroes, un mod assez hi-tech, pour vous parler d'Homefront. En fait, il s'agit d'un projet visant à transformer notre bon vieux Battlefield en Halo, l'autre jeu de shoot en multi. Tiens, quand j'y réfléchis, c'est pt'être pas une si bonne idée... Sinon, d'une manière générale, sachez que toute la communauté est actuellement en train de se poser pas mal de questions. En fait, un bon nombre de mods sont en passe d'être transférés sur Battlefield Vietnam, notamment pour profiter des dernières améliorations officielles (moteur 3D remanié, bugs corrigés, etc.). Ce sera peut-être le cas pour EoD (qui deviendrait alors un mod axé sur le réalisme pour se démarquer de BF Vietnam), ou sûrement de Desert Combat. Bref, je crois qu'on n'est pas prêt de ranger nos CD de Battlefield.

Remerciements à Gynsu2k pour son aide précieuse et ses conseils avisés.



Wild West, le mod du far west pour RTCW. Bon, c'est encore un peu vide, mais le débarquement des cow-boys contre les indiens promet déjà de belles batailles comiques.

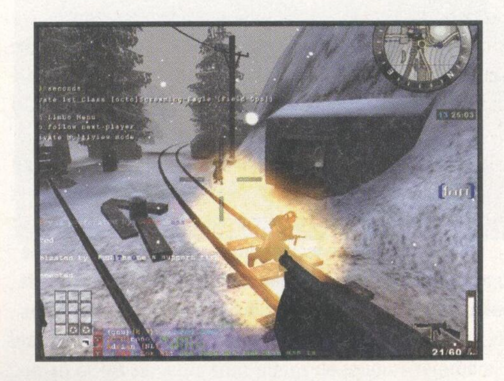
Wolfenstein Enemy Territory

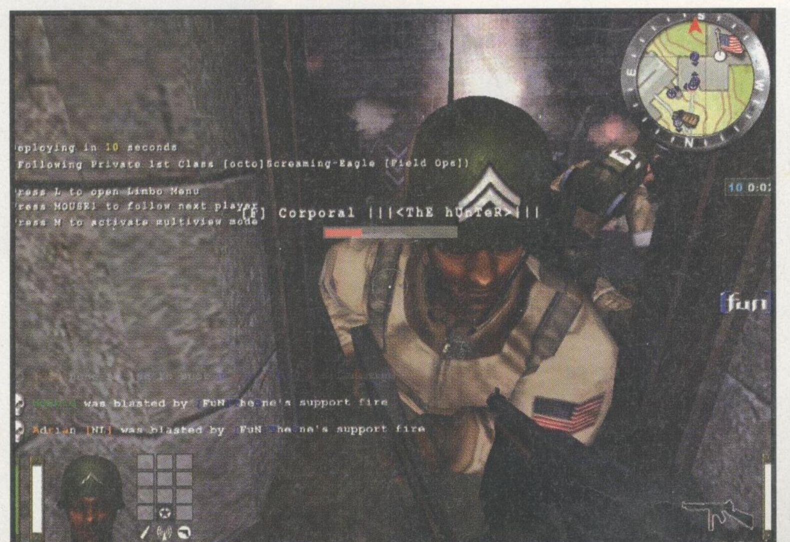
Pourquoi acheter des jeux complets en magasin, inonder son disque dur de plusieurs gigas, voire payer un abonnement pour jouer à un FPS multijoueur sur le net ? Alors qu'il suffit d'installer Enemy Territory, bien foutu, 200 Mo environ, parfaitement opérationnel et complètement légal. Tout ça pour pas un rond !

par blutch

Tout d'abord, permettez-moi de présenter notre ami Enemy Territory à tous ceux ici présents qui n'en auraient jamais entendu parler. En fait, pour résumer, nous dirons qu'il s'agit de la partie multijoueur avancée telle qu'elle aurait dû se trouver dans le jeu complet et payant « Return to Castle of Wolfenstein », sorti en décembre 2001. Mais que l'on ne s'y trompe pas, il s'agit bien d'un jeu complet à part entière, qui ne nécessite pas la présence de RTCW, bref c'est ce qu'on appelle un stand alone dans le langage du jeu vidéo. Et surtout, c'est bel et bien gratuit, Activision ayant vraisemblablement tenu à se faire pardonner pour la section multijoueur assez modeste de RTCW...

Au niveau du scénario, rien de transcendant à l'horizon, c'est une sombre histoire d'opérations militaires par temps de seconde guerre mondiale. Il faut donc choisir son camp entre l'Axe et les Alliés, afin de miner tel ou tel objectif, récupérer des documents secrets ou les protéger, la routine quoi. En revanche, là où Enemy Territory innove, c'est au niveau du déroulement des parties. Je m'explique : dans la plupart des shoots multijoueurs, on se contente d'enchaîner les maps les unes après les autres sans trop se poser de questions. Là, les cartes sont liées entre elles puisqu'on joue carrément sur une campagne entière. Ça rajoute un véritable intérêt aux parties car du coup, on se sent beaucoup plus impliqué ; on sait pertinemment que si on joue comme un abruti sur une map donnée, ça peut avoir des répercussions sur la réussite globale de toute la campagne.



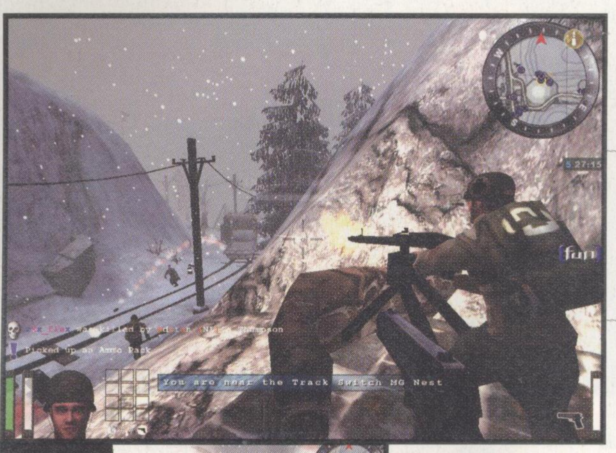


Dans les couloirs étriqués, essayez de circuler au maximum pour éviter de paralyser bêtement vos coéquipiers.

Opération Wolf

Pour jouer à Enemy Territory, il suffit de télécharger le fichier d'installation à partir du web (voir l'encadré juste un peu plus loin) et c'est parti mon kiki. Enfin pas vraiment. Je dois vous avouer qu'au début, c'est pas facile de trouver un bon serveur qui réunisse toutes les conditions pour pouvoir s'amuser un peu. Au passage, je vous conseille d'utiliser les options de filtrage pour masquer les parties qui ne vous intéressent pas, comme par exemple celles qui sont protégées par un mot de passe (ce sont des parties

Genre : FPS multi et gratuit **Éditeur :** Activision **Développeur :** Splash Damage/Angleterre **Réseau local :** 32 joueurs **Internet :** 32 joueurs



Haaa, la mitrailleuse lourde. Utilisée depuis un point situé en hauteur, le carnage est garanti. Prévoyez tout de même un larbin pour assurer les arrières.



La frappe aérienne peut s'avérer très utile pour nettoyer le champ de bataille, mais elle occasionne souvent plus de pertes dans ses propres rangs qu'autre chose.

privées, zou, circulez). Ensuite, si vous avez la chance de voir une partie qui n'affiche pas encore complet dans la liste, foncez. Le nombre de joueurs est très conséquent, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit et c'est également un gros point fort d'ET (Enemy Territory hein, pas l'alien). Bien, c'est là que les choses sérieuses commencent.

Les bons conseils de Papy

Une fois le serveur rejoint, il faut presser la touche « L » puis choisir un point de respawn sur la map. N'oubliez pas de choisir votre classe de personnage quand même, ça serait bête de ne pas en profiter, surtout que le jeu repose entièrement sur ce principe. On a droit au soldat de base, mais aussi à quelques spécialisations bien plus intéressantes stratégiquement parlant. L'idéal, c'est que votre équipe comporte au moins un bazooka, un type avec lance-flammes, une bonne poignée de soldats et le plus important, des médecins. Oui car dans ET, lorsqu'on se retrouve truffé de pruneaux, on ne respawn pas automatiquement et c'est là l'un des gros intérêts stratégiques du soft. Si on n'est pas achevé ou pris dans une grosse explosion, on reste à terre, impuissant, à attendre qu'un médic de notre équipe ait l'extrême amabilité de venir nous remettre sur pied. Ça permet de continuer à progresser sans systématiquement retourner au point de départ, et donc d'atteindre les objectifs le plus rapidement possible. Tant qu'à faire, essayez d'apprendre à maîtriser rapidement la communication intégrée à l'interface, à savoir les phrases pré-enregistrées qui se déclenchent automatiquement en pressant « V » puis un numéro. Ça paraît bête dit comme ça, mais je vous assure que c'est très pratique pour pouvoir appeler un médecin quand vous êtes étalé par terre derrière un sapin et que personne ne sait que vous gisez là depuis un quart d'heure. Autre petit truc pour les débutants, pensez à appuyer sur la touche « Jump » si vous préférez mettre fin à cette attente parfois insupportable et retourner au point de respawn le plus proche. Un système d'XP est également intégré au jeu, donc plus vous jouerez, plus vous gagnerez de l'expérience. De cette manière, vous aurez accès à des compétences spéciales un peu plus tard.

Whoua, la classe

Si vous avez jeté votre dévolu sur un lance-flammes, restez bien caché comme un gros lâche derrière vos copains les soldats de manière à être le moins exposé possible, car votre santé est assez fragile, il faut en prendre soin. Par contre, dès que vous serez aux abords d'un bunker ou d'un tunnel envahi par la pénombre, c'est à vous de jouer et d'éclaircir tout ça. Là encore, prévenez vos camarades avec une petite phrase intégrée avant de transformer le champ de bataille en merguez-party et d'être éjecté du jeu pour excès de « team-killing ». Je sais de quoi je parle. Pour le bazooka, c'est à peu près la même chose.

Skin aide



C'est un grand classique du FPS, on peut changer l'apparence de son perso pour rompre avec la monotonie vestimentaire du jeu, ou rajouter des armes et des maps créées par une poignée de types qui aiment travailler gratuitement. Bon, voici la marche à suivre et dites-vous que c'est à peu près pareil pour les autres titres. Une fois vos fichiers «.pk3» téléchargés depuis le net, copiez-les dans le répertoire Enemy Territory\etmain. Ce qui est bien avec ET, c'est que tout a été simplifié à mort : quel que que soit le mod à rajouter (map, arme ou skin) on peut tout balancer dans cet unique répertoire sans se prendre la tête à tout trier... Je vous conseille d'aller jeter un œil bien réveillé sur le http://wolf.nofrag.com/rtcw/guide-et.shtml pour trouver des maps, des guides de jeu et tout un tas de trucs passionnants, ou encore sur www.rtcwfiles.com pour ET et RTCW.



Le chauffage au gaz naturel, franchement, ça tue !

Essayez de concentrer vos tirs de roquette sur les nids de mitrailleuses, ça marche plutôt bien. D'une manière générale, les maps sont bien designées, mais j'ai un petit faible pour celle qui se passe dans la neige, où les Alliés doivent intercepter une grosse Bertha allemande, ou encore celle où il faut neutraliser un canon anti-tank dans une oasis. De toute façon, vous ne devriez pas les louper.



Avant que la partie ne commence, on doit attendre qu'un petit compte à rebours se termine. C'est l'occasion de visiter la map, ou de faire n'importe quoi et de tirer sur tout ce qui bouge.

Et euh... les mods ?

Malheureusement, on ne peut pas dire que la communauté des fans ait créé une quantité astronomique de mods, que ce soit sur Enemy Territory ou RTCW. Bon, on trouve quand même quelques petites curiosités, mais les versions ne sont pas encore suffisamment avancées pour qu'on puisse en parler sur quatre ou cinq pages. D'abord, il existe la version « Pro » d'ET, qui n'est rien d'autre qu'un mod spécialement conçu pour les compétitions officielles. À part ça, l'un des plus connus est sûrement « Shrub », mais il ne fonctionne apparemment qu'avec RTCW. Ça n'est pas vraiment une conversion totale, mais plutôt un mod sympa qui permet d'ajouter une foultitude de petits plus, comme la possibilité de traîner les cadavres au sol comme de vulgaires sacs poubelles, de balancer ses flingues en l'air (ne me demandez pas à quoi ça sert) ou encore d'avoir accès à une avalanche de stats.
On trouve également un autre mod sympa (là encore réservé aux possesseurs de RTCW) à savoir Wild West, une conversion totale qui tente de recréer l'ambiance du far west au fil des versions bêta... Bref, à part ça, pour Enemy Territory, c'est un peu la dèche. À noter tout de même : une version d'Urban Terror, le fameux mod à la Counter-Strike pour Quake 3, est en cours de développement, mais pour l'instant rien de concret.

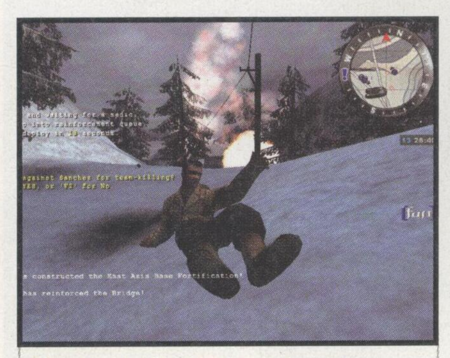


Le mortier est extrêmement difficile à manier. Mieux vaut laisser de vrais professionnels l'utiliser, sous peine d'entraîner beaucoup de monde dans un respawn involontaire.

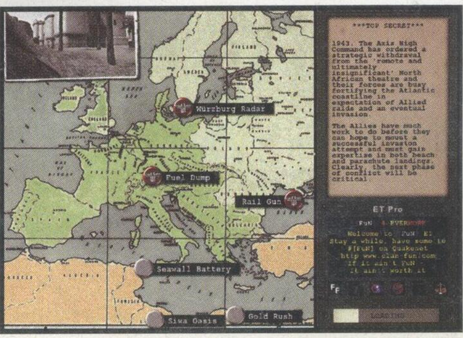
Heureusement, on peut quand même se procurer des packs de maps supplémentaires (Activision ayant gracieusement mis en ligne un éditeur pour créer des cartes) ainsi que des nouvelles skins pour rhabiller nos persos, mais c'est à peu près tout. Pourtant, ET est déjà sorti depuis presque un an et les serveurs sont pleins de joueurs réguliers, à croire que les moddeurs se consacrent aux jeux plus prestigieux, comme Battlefield, Quake ou les gros calibres dans ce genre. Bah, c'est pas très grave, je vous assure qu'avec le jeu de base et quelques maps supplémentaires, c'est déjà largement suffisant pour se coucher à l'aube.

Ça se trouve où ?

Il est très facile de se procurer Enemy Territory. Vous pouvez vous rendre sur n'importe quel site de téléchargements, comme fileplanet.com ou 3dgamers.com, ou bien faire un petit tour par le site officiel : http://games.activision.com/games/wolfenstein. À partir de là, dans la section downloads d'Enemy Territory, vous n'aurez plus qu'à cliquer sur le lien en question. Attention, n'oubliez pas d'installer également le dernier patch 1.02 si vous voulez avoir une chance de rejoindre une partie sans manger du bon gros message d'erreur toutes les cinq minutes.


Dans ces cas-là, il faut demander si un médecin peut venir vous voir pour une consultation d'urgence.

Au fur et à mesure que la campagne progresse, on peut consulter l'endroit précis où se déroule l'action sur une grande carte européenne.



Warcraft III Reign of Chaos

Juillet 2001. Les fans de la saga Warcraft qui bavaient abondamment sur leurs claviers, persuadés que le troisième opus du nom sortirait dans l'année, apprennent que ce sera finalement pour 2002. Au mois de juillet suivant, ceux qui ne sont pas morts par suicide ou noyade se précipitent sur leur boîtier de jeu tout neuf et entament une longue hibernation devant leur PC. Ils s'en déscotchent temporairement, pile poil un an après (décidément, ce mois de juillet...), juste le temps d'aller récupérer l'extension Frozen Throne. À l'heure qu'il est ça ronronne toujours sec chez Blizzard, aucun jeu concurrent n'ayant pu jusqu'ici menacer sérieusement leur poulain. Pourvu que ça dure, comme ça ils seront peinards et ils auront plein de temps pour bosser sur WoW.

Et voici le roi des RTS, le jeu que vous devez vouvoyer et appeler Monsieur, le Bach du tactique, le Mozart de la stratégie, le Britney Spears du multi ! - non, là je m'emballe. Ils sont fatigants chez Blizzard, toujours à lorgner la première place...

par maoh

Total respect

C'est certain, il faut apprécier l'esthétique cartoon qui caractérise la saga. Les amateurs farouches d'ambiances réalistes pourront se consoler avec la flopée de RTS plus



Les chevaucheurs de chauve-souris. Prononcez le mot vingt fois très vite...



Hop, parfaite tenue de marche, qui a dit que les orcs étaient bordéliques ?



Sa barbiche remue quand il bouge, il en serait presque mignon, le terrible chef tauren.

sobres (à base de quelle guerre mondiale déjà ?) existant sur le marché. Tant pis pour eux : ce n'est pas seulement super joli et bourré d'animations fabuleuses, c'est aussi un dosage gameplay à la sauce Blizzard, à savoir pesé au milligramme près. Et l'art du dosage ne se limite pas au gameplay : on se heurte ainsi à des bizarreries du genre serveurs qui fonctionnent, lag et problèmes de connexion réduits, attente minimale avant de trouver une partie... Quand on a affaire à des devs capables de faire en sorte que, de l'installation du jeu sur votre PC à votre première connexion online, tout se déroule sans accrocs ni attente, on prend vite des goûts de luxe. Avec le temps on finit par oublier qu'un jeu normal, ça merdouille, ça plantouille, ça ramouille... Pour répondre à votre question, non, j'ai pas d'actions chez Blizzard.

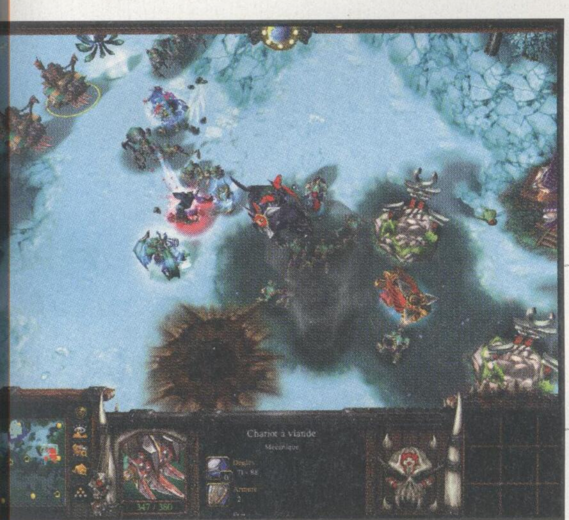
Va falloir BOSSER

Avant de vous tailler une place au sein de l'élite. Mais si vous visez le simple amusement, si vous supportez l'idée d'avoir un mal de chien à vous hisser au rang des meilleurs (faut dire qu'ils en ont, des années d'expérience dans les pognes !), n'hésitez pas, le multijoueur est fait pour tous. Beaucoup de joueurs qui ont apprécié le jeu solo n'osent pas se lancer en ligne, se cantonnant au mieux à la séance LAN contre la petite cousine. C'est à ceux-là que je m'adresse : vous, mes

frères de médiocrité, n'ayez plus honte, osez ! Ce dont on ne se rend pas bien compte avant d'avoir essayé, c'est du nombre faramineux de joueurs connectés en permanence sur Battle.net : dans le lot, il y en a de votre niveau, oui oui. Pour vous dire, j'ai croisé un paquet de joueurs plus mauvais que moi et pourtant j'ai placé la barre assez haut dans le genre bas.

battle.net : tremblez mortels !

Quatre races (orcs, humains, elfes de la nuit et morts-vivants) s'affrontent pour la domination, sinon de l'univers, du moins de la carte ; en multijoueur en ligne, ça se passe sur les célèbres serveurs de Battle.net. Sur le principe c'est simple : on se connecte, on indique ses préférences de jeu grâce à un système de filtres, on patiente une minute le temps que le serveur sélectionne une partie adaptée et zou, en piste ! Dans le détail ça foisonne d'outils : système de chat rooms (espaces de discussion) évolué, ensemble d'emotes (commandes sociales façon MMORPG) pour faciliter la communication, gestion des clans intégrée depuis l'extension Frozen Throne, ladder (voir lexique) archi détaillé avec un paquet de classements et statistiques, distinctions et portraits personnalisés pour en mettre plein la vue aux petits copains... Et j'ai dû en oublier la moitié au passage. Les parties les plus populaires sont les 1 vs. 1, 2 vs. 2 et 3 vs. 3 joueurs. Les FFA (voir lexique) ou 4 vs. 4 remportent moins de succès, sans doute parce qu'à ce niveau ça tourne facilement au grand n'importe quoi. Lumière maintenant sur le système de tournois, qui vous autorise à participer même si vous êtes le dernier des



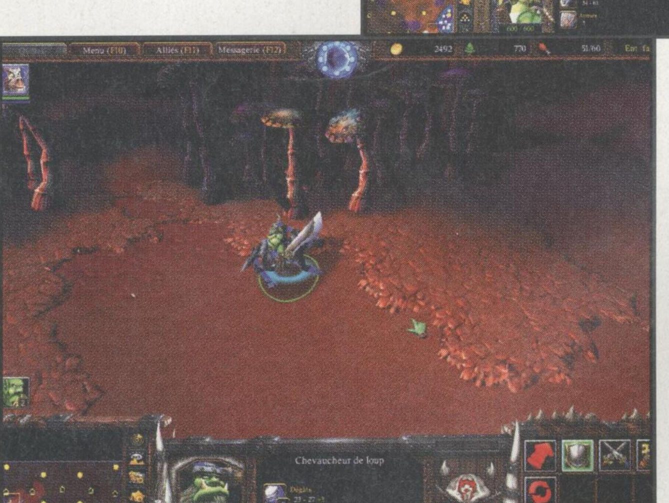
Les tractopelles à gauche, ça s'appelle des chariots à viande, et ça balance des cadavres putréfiés. Délicieux.

Une filiation JdR subtile

Vos héros (et certaines autres unités parfois, mais bon) ont un inventaire ; ils partent régulièrement à la chasse aux mobs, pardon, aux creeps ; ils gagnent des niveaux avec l'expérience ; le gameplay repose à ce point sur eux que vous pourriez presque vous identifier à eux plutôt que de les considérer comme de simples unités. Ces caractéristiques normalement affiliées aux JdR vidéo insufflent un esprit tout à fait unique à War3, accentué encore par le background médiéval fantastique. Après, on aime ou on n'aime pas.... Résultat pour votre servante : pas fan des RTS à la base, War3 est le seul sur lequel je prenne vraiment mon pied.



Un découpeur gobelin, ouvrier neutre spécialisé dans la découpe du bois, tronçonneuse intégrée.



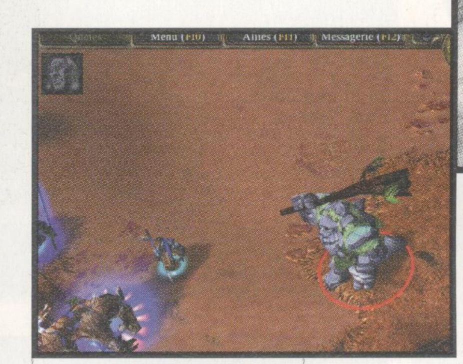
Tu veux la voir de plus près, ma grosse épée ?

Genre : Quintessence du RTS **Éditeur :** Blizzard Entertainment **Développeur :** Blizzard Entertainment/États-Unis
Config Mini : CPU 400 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 8 Mo, DD 700 Mo

nuls à de grands affrontements épiques - cinq heures en scène si vous êtes doué, prévoyez des sandwichs - qui personnaliseront encore votre avatar Battle.net en vous offrant des récompenses spécifiques, même au plus bas niveau de l'échelle. Par contre Blizzard n'a pas encore trouvé moyen de configurer correctement ses joueurs et comme les serveurs sont vraiment fréquentés par une très large population, il n'est pas rare de tomber sur des instantanés de chat, euh, disons intéressants. Je fais collection de screenshots rigolos recensant les perles du genre, mais j'ai peur qu'ils ne passent pas la censure.

Des conseils stratégiques ? Facile !

han il est rigolooo mon patron... Avec un petit douze milliards de pages d'information sur War3, qui détaillent toutes des points super vitaux pour les tactiques multijoueur, ça va être simple à résumer, tiens. Ça n'aurait tenu qu'à moi, vous vous mangiez une page de liens, mais bon il paraît que ça aurait été indigeste. Même pas drôle... Allons-y pour un survol rapide des conseils de base. Pour commencer, ne vous lancez pas en multi avant d'avoir fait toutes les campagnes solo, elles sont très bien ficelées et constituent le meilleur moyen de vous familiariser avec les unités et leurs caractéristiques. Ensuite, retenez ceci une fois pour toutes : les héros sont au cœur de votre tactique, ce sont eux qui font l'essentiel du boulot. Tout repose sur votre capacité à les gérer : les entraîner, les barder de potions et artefacts, leur choisir des pouvoirs judicieux et bien sûr les diriger au combat. C'est simple : si vous ne micromanagez pas (voir lexique) correctement vos héros, vous êtes mort. En début de partie, l'objectif est le même pour tous : obtenir le plus vite possible son premier héros et quelques guerriers, puis les envoyer au creeping (voir encadré) pendant que vous développez votre base. Laisser ses troupes en attente revient à se suicider plus ou moins rapidement, vous devez creeper pour les garder en forme. Ensuite, houlala, ça se complique vite. Tout va dépendre de différents facteurs : la carte sur laquelle vous vous battez (sans doute le facteur clef), le nombre d'ennemis que vous affrontez, leur race, les préférences des joueurs adverses... Impossible d'établir une stratégie gagnante par défaut - c'est d'ailleurs la plus grande réussite du jeu. Tâchez de vous familiariser



Le géant des montagnes qui s'arrache des arbres en guise de gourdins. J'adore.

Un artwork sympatoche d'E.S., présenté sur JudgeHype : l'ogre en tête à face avec lui-même.

Abusez des replays

Un replay, c'est un film de la partie, que vous pouvez vous rejouer à volonté. Les replays se visionnent à partir de l'interface du jeu, et vous devez être en mode solo pour y accéder. Consultez vos propres replays pour voir où vous perdez du temps ou pour vérifier la façon dont votre adversaire s'y est pris - s'il est meilleur que vous, hein, sinon c'est pas trop la peine. C'est étonnant comme on en apprend davantage à mater une partie réussie qu'à se taper des guides bourrés d'équations. Au sortir de la trentième défaite de la journée, les replays ont aussi l'avantage de constituer un entraînement plus reposant.

Essayez http://www.war3replays.com, par exemple. Vous pouvez télécharger ici http://www.doomeer.com/progs/replayer.zip un logiciel pour vous aider à gérer vos replays (il se chargera principalement de coller les bons patchs aux bons endroits pour vous donner enfin accès à toute la bibliothèque de replays, quelle que soit leur version).



Et maintenant, y'a plus qu'à s'excuser auprès du cameraman pour les giclées de sang sur son objectif.



Toi aussi, amuse-toi à retrouver tes unités sur cette image.

Ooom
Voici le patch 1.15

I débarque enfin, tout beau tout frais, avec un paquet d'améliorations pour le multijoueur. Le système de recherche de partenaires a été amélioré, la gestion des clans a été dotée d'un tas de firlipipis qui font plaisir (présentation plus claire, ajout de vos signes distinctifs de clan dans le profil joueur, nouvelles fonctionnalités...). Autre changement fait juste pour moi (si si) et qui facilite bien les choses question micromanagement, les icônes de buff clignotent désormais lorsqu'ils touchent à terme. Le patch 1.15 nous délivre aussi le lot habituel de nouvelles cartes multi - une petite dizaine en tout.

Chuuut, il est Night Time, c'est l'heure où dorment les creeps... La plupart d'entre eux en tout cas.



Jolie petite ville entretenue par des ouvriers aux épaules carrées, les humains ont du bon.

Bibliothèque

Consultez le site officiel :
www.blizzard.com/war3 - ou www.blizzard.com pour les news.
La référence si vous êtes fan de stats détaillées et d'information exhaustive : www.battle.net/war3.
Joueurs résolument francophones, essayez :
http://warcraft3.judgehype.com ou www.wgpower.net.
Si vous cherchez un guide stratégique, commencez par celui-ci :
http://db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/warcraft_iii_strategy.txt
Si vous aimez les chiffres, une première approche des grands principes de War3 :
http://db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/warcraft_iii_ft_calc.txt
Un vrai vétéran se doit de connaître le background de la saga, consultez ce petit guide pour en apprendre davantage :
http://db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/warcraft_plot.txt
Au chapitre sites généralistes aux databases fournies, trois bonnes références : http://faqs.ign.com, www.gamespot.com et www.gamefaqs.com.



Chez les morts-vivants, les ouvriers restent immobiles et incantent, ces gros flemmards.

Quelques termes propres à Warcraft III

Attention, BN ne signifie plus forcément « bonne nuit », mais plutôt « Battle.net ». Le creeping n'a rien à voir avec un quelconque film d'épouvante, c'est le mot utilisé pour désigner la chasse aux monstres, les « creeps «, afin de faire gagner des niveaux à votre héros et d'amasser or et items. Un péon est un ouvrier - Warcraft est à l'origine de la célébrité du terme. Un tier est un niveau de développement (il en existe trois en tout) de votre construction principale - avec une patate de conséquences diverses pour vos unités et bâtiments. Les termes bizarres que vous vous coltinerez désigneront la plupart du temps les unités, pouvoirs, systèmes propres au jeu. Consultez par exemple ce thread lexical War3 en français :
www.jeux-strategie.com/forum/topic.asp?TOPIC_ID=20667

Un replay en x3, je sais, vous le voyez pas, mais surtout vous loupez le plus drôle : la bande sonore en accéléré.

au plus vite avec le système de modificateurs aux dommages en fonction du type de dégâts infligés et du type d'armure, c'est la base sans laquelle vous aurez vraiment du mal à piger pourquoi vos troupes ont été bousillées par un seul malheureux héros débutant. Derniers points importants : primo, un bon contrôle des raccourcis clavier est indispensable (sauf si vous tenez vraiment à rester à la masse). Secundo, le nombre d'unités en jeu dans une mêlée est relativement réduit, les combats privilégiant la stratégie au nombre - c'est encore plus vrai depuis Frozen Throne : jouez finement ou périssez en grosbill. Tertio, les meilleurs matchs pour apprendre à jouer sont les 1 vs. 1, contre un joueur supérieur à vous.

C'est décidé, c'est le camp orc mon préféré. Les animations de leurs unités sont fabuleuses.

Y'a vraiment des mecs qui trouvent le moindre prétexte pour rester planqués sur leur fauteuil.



Bon là c'est vraiment la ruche, dispersez-moi tout ça qu'on s'y retrouve un peu...



COMMAND & Generals Conquer

Pas de fausse modestie entre nous, je suis une pure déesse de C&C Generals. Théoriquement parlant. En tout cas, je vous raconte pas comme je serais trop forte si la connexion voulait bien s'établir un tantinet plus vite entre le cerveau et les mimines... Il s'agit d'un RTS qui ne présente pas d'intérêt particulier en solo sauf pour moi, mais qui est taillé avant tout pour le multijoueur.

Dites docteur, ça veut dire quoi au juste « retardé psychomoteur léger » ?

Trente clics à la minute, c'est vraiment nul à ce point ?

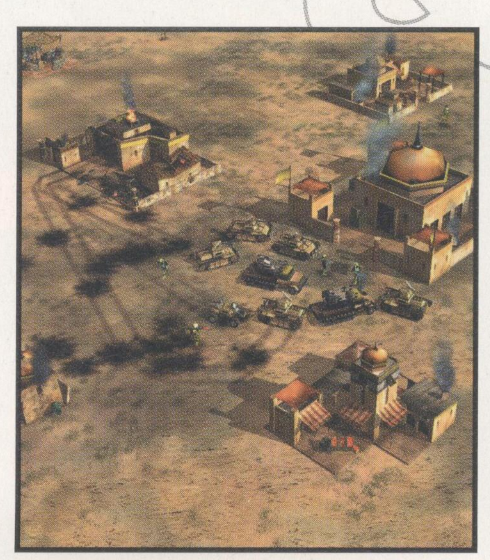
Rappelez-moi voir à combien il en est le champion du monde ?

En fait non, à la réflexion ne me le rappelez pas...

par maoh

Allez PAPY

C&C fêtera ses dix ans l'an prochain, le premier du nom ayant vu le jour en 1995 : ça laisse le temps de peaufiner amoureusement les rouages de cette petite montre suisse. C&C Generals, le dernier-né, n'a pas pris trop de rides depuis sa sortie en février 2003 : c'est toujours joli, les effets napalm frôlent l'horizon du poétique, les ptits tanks écrabouillent gaiement les arbres sur leur passage, c'est toujours plaisant en main. Et sobre. Sobre, mais joli, quoi. Ou l'inverse. C'est sûr, faut aimer les tanks pour en profiter pleinement...



Ça se voit, que ça a pété y'a pas longtemps ici ? Les traces de combat s'effacent peu à peu...

Pour qui le multi ?

C&C Generals est rythmé et incisif, il a de quoi satisfaire les plus nerveux des amateurs du genre ; la gestion économique est largement simplifiée, on se concentre ici sur une action rapide. Si vous êtes plutôt RTS peinards axés gestion à la Age of Empires, C&C Generals n'est sans doute pas fait pour vous. Attention, pour le multijoueur vous pourrez difficilement vous passer de l'extension Heure H – sans elle vous risquez d'avoir du mal à trouver des partenaires en ligne. Notons au passage, si vous faites partie de ces vétérans du RTS qui avaient abandonné C&C Generals peu après sa sortie à cause des sélections clic gauche très déstabilisantes pour un habitué, qu'un patch a corrigé ça depuis longtemps en ajoutant l'option.

COMMENT ça marche ?

De deux à huit joueurs peuvent s'affronter sur une même carte – attention, même en LAN vous aurez besoin d'une clef CD par machine. En ligne, le mode quickmatch (qui se lance simplement à partir de l'interface du jeu) vous permettra de vous éviter de passer des plombes à chercher les bons partenaires en sélectionnant pour vous des joueurs à peu près de votre niveau. Au niveau des maps, certaines reviennent très régulièrement, comme l'indémodable Tournament Desert. Les patchs et mises à jour se téléchargent automatiquement au launcher, mais vous pouvez aussi les trouver facilement sûr www.france.ea.com. Quelques conseils maintenant pour gérer chacun des trois camps, et une adresse pour trouver de bons guides stratégiques qui détailleront le tout : www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/17143.html.

Tips en vrac

Le tir forcé est un sport quasi obligatoire :

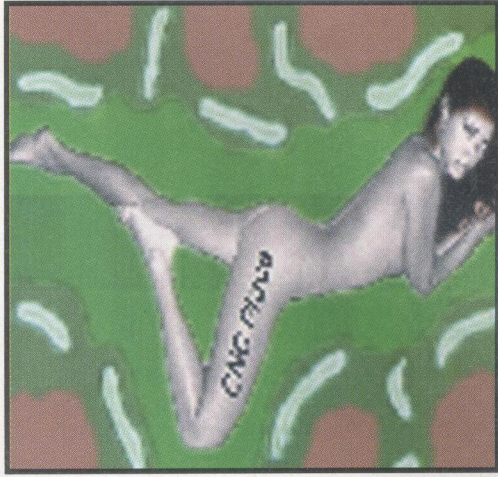
1) pour arriver au combat à votre cadence de tir maximale, tir forcé au sol ;

2) contre les unités kamikazes de la GLA, tir forcé à leurs pieds ;

3) contre les camions piégés de la GLA (vos unités les considèrent comme amis), tir forcé sur lesdits camions. Jouez sur le relief, qui vous offre deux avantages de taille : vos unités ont une plus grande portée de tir en hauteur, et elles ont également un meilleur champ de vision – vital pour une surveillance efficace du territoire. Lors d'attaques éclairs, n'hésitez pas à faire diversion : sacrifiez une unité de faible coût qui déclenchera un événement radar chez votre adversaire et vous fera gagner quelques secondes sur le véritable rush. Ne négligez pas la touche « dispersion », trop souvent oubliée alors qu'elle est très efficace pour éviter les tirs groupés ou les tirs des armes ultimes. Ne gaspillez pas vos ressources et votre temps en défenses, vous ne parviendrez jamais à protéger tout votre camp et accessoirement les bons joueurs ricaneront en se moquant de votre stratégie « turtling » (tortue) : n'utilisez les défenses non mobiles que pour des points vraiment stratégiques.



Hou la ça en fait des pistes de lancement… Je crois qu'on va bientôt avoir de la visite.



Je ne sais pas si cette carte est sympa en multi, mais elle a comme un petit plus qui fait la différence…



CHINE : les bourrins de service

Voici sans doute le meilleur camp pour entamer votre carrière en multi : il est le plus simple à gérer. Des unités d'un excellent rapport qualité / prix facilitent grandement la gestion économique et il demande un micromanagement légèrement moins soutenu que les autres camps : conseillé pour les joueurs un peu lents, quoi. Il présente la gestion la plus zerg de tous, entendez par là que vous pourrez produire très vite un maximum d'unités à balancer immédiatement chez le voisin. Si la partie s'enlise, vous avez des chances de perdre l'avantage, surtout si vous affrontez les USA et qu'ils ont eu le temps de se développer : misez alors sur vos forces aériennes, les seules qui soient assez rapides pour faire face. N'oubliez pas les tourelles de propagande qui remontent le moral de vos troupes et optimisent votre fréquence d'attaque, c'est un bonus vital. Un petit mot enfin sur votre héros de service : c'est une héroïne, Lotus Noir, une pacifiste dans l'âme puisqu'elle est incapable de se battre, cette andouille. Heureusement, elle dispose de capacités de détection, de piratage et elle est rapide.



Un camp chinois bien avancé, ça sent le rush pour dans pas longtemps, là.

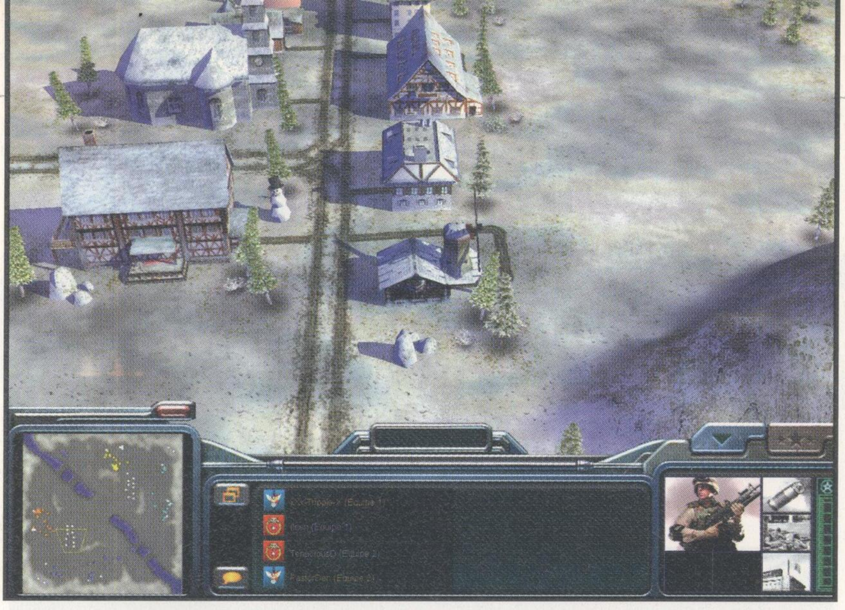
Unités de contre vs. Chi Fou Mi

Tandis que les RTS fonctionnent volontiers selon le bon vieux principe du pierre / papier / ciseau (Chi Fou Mi pour les intimes : l'unité A détruit la B qui détruit la C qui détruit la A), C&C Generals joue les gros rebelles et choisit à la place de jouer la carte des unités de contre, ou « anti » : anti-infanterie, anti-char, antiaériennes… On vous propose une armada d'unités aux compétences ravageuses, capables de venir à bout d'une armée entière si elle ne compte pas d'unités de contre qui puissent s'y opposer. Il n'en faut pas des tonnes, mais il en faut de chaque, et le micromanagement est réellement soutenu. Tant que vous ne saurez pas au moins sélectionner instantanément les unités de contre adéquates au sein de la mêlée, vous vous ferez éviscérer.

Genre : RTS à base de tanks **Éditeur** : Electronic Arts **Développeur** : Electronic Arts Pacific / États-Unis **Réseau local** : 8 joueurs **Internet** : 8 joueurs **Config mini** : CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 32 Mo.

USA : Chinook
on est les plus forts

Vous êtes le big guy local : vous disposez d'unités puissantes et rapides, votre infanterie lance-roquettes (les anti-chars, une unité clef) est de loin la plus dévastatrice, votre char paladin est surpuissant, votre aviation supérieure, quant au colonel Burton… Mon dieu, le colonel Burton. Il mériterait un encadré. Serge, un encadré ! Bref, vous êtes potentiellement le plus puissant des trois camps. Mais la puissance se paie, avec notamment une économie lourde à gérer, surtout en début de partie. Pour compenser cette difficulté, pensez à utiliser vos chinooks pour aller capturer les derricks sur les terrains adverses, construisez dès que possible les indispensables ponts aériens (parachutage de pépettes, zou !) et veillez sur vos premiers collecteurs comme sur la prunelle de vos yeux, votre adversaire sait que s'il parvient à vous en priver vous avez perdu la partie. Ce qui nous mène à votre gros avantage : une foultitude de drones espions qui feront de vous le meilleur explorateur de carte des trois camps. Classiquement, c'est à vous de vous adapter à votre adversaire, dont vous pouvez anticiper les mouvements pour préparer vos rushs et vos contres. Votre capacité à avoir l'œil partout est votre plus grande force, mais elle vous oblige à être extrêmement réactif et renforce encore les difficultés posées par le micromanagement. Si vous n'êtes pas rapide et attentif, vous serez vite dépassé.



Elles sont plutôt paisibles, les villes, au départ… Dommage, ça risque de chauffer pour le matricule du bonhomme de neige.



Ça c'est Burton en train d'escalader une colline. Ah oui, j'avais oublié de vous le dire : il peut faire ça AUSSI.



Le Chinook des USA ne sert pas qu'à récolter les sous, vous pouvez aussi mener des rushs avec.

GLA : FOURBERIES
en tout genre

GLA pour Global Liberation Army. Vous n'êtes pas le plus rapide ; vous n'êtes pas le plus puissant ; votre technologie est miteuse ; mais comme vous êtes le plus fourbe, vous allez tâcher de vous débrouiller malgré tout. Vos atouts : une unité KGV (kamikaze à grande vitesse) capable de venir à bout d'une armada complète si on ne l'arrête pas à temps et qui peut emprunter un véhicule civil pour être encore plus rapide, des camions piégés capables de se camoufler en tank ennemi (un vrai cauchemar sur pneus pour vos camarades chinois), des pièges explosifs furtifs… Bref une armada d'unités sournoises qui vous permettront de harceler vos adversaires faute de pouvoir leur opposer une armée aussi méchamment blindée que la leur. Votre construction la plus originale, et la plus tactiquement intéressante, est le réseau de tunnels : ils se rejoignent les uns les autres et vous permettent d'envoyer vos troupes n'importe où, en les soignant au passage – attention toutefois, elles en sortent en groupe compact,

Bibliothèque

Le site officiel se trouve ici : www.eagames.com/official/cc/generals/us/home.jsp et ici en français : www.france.ea.com. Si vous êtes à la recherche du site qui vous proposera le plus grand choix de nouvelles maps multi et de mods, c'est www.generalsmaps.net qu'il vous faut.

Pour trouver rapidement les meilleurs sites spécialisés C&C, consultez le top 100 des sites dédiés, à l'une ou l'autre de ces adresses : http://toplist.generalsmaps.net ou http://topsite.C&Ccommunity.net. Un bon guide stratégique du multi sur C&C Generals, celui de Michael Walker (en anglais) : http://faqs.ign.com/articles/391/391649p1.html

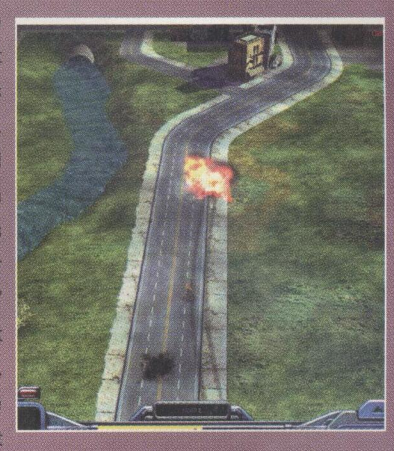
Pour un guide du multi plus centré sur l'extension Heure H, visitez http://db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/generals_zero_hour_challenge.txt Si vous n'êtes pas anglophone, consultez les guides disponibles en français sur www.timeofwar.com.



Plus que pour tout autre C&C, vous devez occuper le terrain et contrôler les villes.

formant ainsi une cible idéale si l'adversaire vous a repéré. Votre héros, Jarmen Kell, n'est pas aussi impressionnant que Burton mais possède un atout de poids : c'est un sniper, qui ne fera pas très peur aux USA et à leur armada de drones espions, mais qui pourra titiller les deux autres camps.

Burton SaRace



D...ou l'unité qui m'a poussée à me coltiner le camp US que j'aime pourtant pas trop à la base (on m'a dit que j'étais pas assez douée pour les manier correctement, ce qu'il faut pas entendre...). Le colonel Burton est grand, tout chauve, et il a un gun simplement énorme. Quand il voit les héros des camps d'en face, il met les poings sur les hanches et il fait " how how how " comme le géant vert tellement ils sont tout pourris comparés à lui. D'abord il est furtif, évidemment, mais c'est plutôt ce qui le différencie des autres qui est vraiment rigolo. Sa panoplie d'armes d'abord : C4 pour faire joyeusement sauter les bâtiments, flingue surpuissant d'une portée qui devient vite totalement indécente, couteau. Ne prenez pas ce couteau pour un joujou, grâce à lui Burton peut égorger l'infanterie sans être détecté, ni par ses ennemis, ni par le joueur : pas d'avertissement radar !

L'heure des généraux

Le mode solo « défi général » a ses conséquences en multi : au fur et à mesure que vous affrontez chacun des neuf généraux de l'extension Heure H, leurs armées deviennent disponibles pour vos affrontements online. Une trentaine de nouvelles unités et structures, une vingtaine de nouvelles améliorations (dont la fameuse « chaussure » qui améliore la productivité du GLA et a été l'occasion de refaire couler beaucoup d'encre sur le goût aigre-douteux de certains choix scénaristiques... mais passons) et de nouvelles cartes multijoueur permettent aussi d'affiner les stratégies, sans modifier toutefois les grands principes de base. Autre petit changement qui fait toute la différence pour le multi, la possibilité de mettre vos troupes en mode garde. L'IA améliorée dote vos armées de meilleurs instincts de survie – elles sont un peu plus efficaces lorsqu'elles se font attaquer en votre absence. C'est le choix de votre général bien plus que les nouvelles unités qui change vraiment la donne en multi : il serait trop long de vous exposer chacune de leurs spécificités puisqu'il en existe trois par camp, mais ces guides
http://db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/generals_zero_hour_a.txt
vous seront précieux, particulièrement l'excellent Strategy Guide de Kylohk.



C'est certes très mignon et le bleu est du meilleur effet, mais ça picote tout de même méchamment.



Les ptites grues de construction sont trop mignonnes, mais je ferais mieux de retourner à mes unités sinon je vais encore perdre.





Sont un peu couillons, ces émeutiers, on n'a pas idée de rester groupé comme ça...



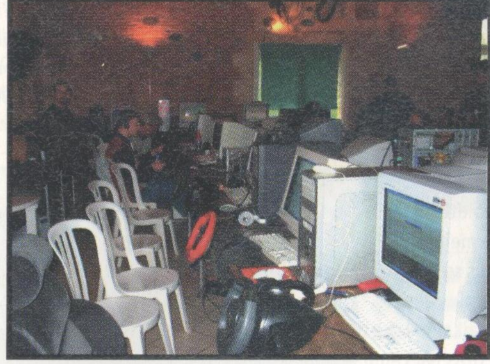
Dans GPL, la gestion de la physique ne laisse passer aucune erreur de pilotage.

Jeux de Voitures et Communautés

On en parle moins souvent, mais les jeux de bagnoles rassemblent d'importantes communautés de joueurs qui se retrouvent dans des compétitions très sérieuses, loin de l'agitation des champs de bataille des FPS. Aujourd'hui, les fidèles adorateurs de la simulation de tutures ont même réussi à transformer leur passion en véritable discipline. Petite visite guidée chez les pros...

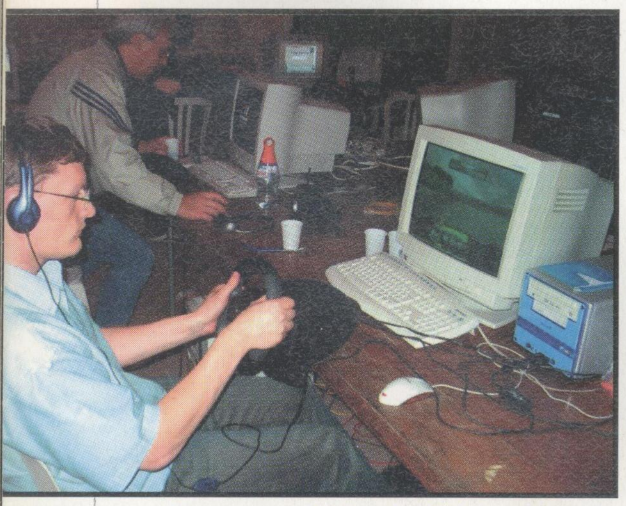
par blutch

La principale différence avec les LAN ordinaires, c'est que dans le milieu de la voiture, les tables sont toutes prolongées par un énorme volant à retour de force dernier cri.



Les mods graphiques permettent de rehausser considérablement le niveau de détails et l'apparence des véhicules.

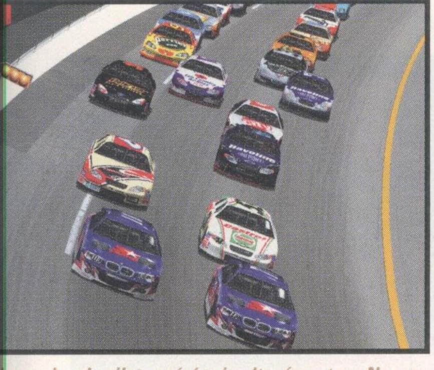
Quand on voit l'essor des FPS sur le net, avec leur multitude de mods et les milliards de serveurs qui pullulent chaque soir (et je ne parle même pas des MMORPG), on a du mal à imaginer que les autres genres de jeux puissent arriver à fédérer un grand nombre de joueurs. C'est pourtant le cas. Je sais que ça peut paraître assez étonnant de prime abord, mais il existe de véritables communautés à part entière qui s'organisent de manière remarquablement structurée dans le domaine de la simulation de voitures. C'est bien simple, je crois qu'aucun autre genre de jeu n'a encore atteint un tel degré de maturité, même dans les communautés de RPG. En fait, ça s'explique assez facilement quand on apprend que l'âge moyen du passionné de jeux de bagnoles oscille souvent entre 25 et 35 ans, voire parfois beaucoup plus. C'est donc une communauté composée majoritairement de personnes adultes et responsables qui prennent leur passion très au sérieux ; en tout cas, je peux vous dire que ça se ressent immédiatement quand on parcourt les sites web de ces communautés. Tout est carré, pro, rodé. Bref, pour la fantaisie et le grand n'importe quoi, jetez plutôt un coup d'œil sur Counter-Strike et son armée de teenagers parce qu'ici, on joue dans la cour des grands (ndlr : toi, tu vas te faire un bon paquet d'amis).



Une autre caractéristique des LAN de jeux de bagnoles, c'est la concentration absolue qui peut se lire sur les visages. On est bien loin de l'ambiance habituelle des FPS.

Les concurrents sont sur la grille

Avant de parler plus en détail des communautés, parlons d'abord du « simracing » (le petit nom donné aux simulations de voitures), et donc des jeux qui ont trouvé une petite place bien au chaud dans le cœur des passionnés. Bon, je préfère vous le dire tout de suite, les softs en question ne sont pas légion. Déjà, d'une manière générale, les jeux de voitures se font de plus en plus rares sur les étalages de nos revendeurs préférés. Honnêtement, à part les mises à jour annuelles de Colin ou Toca, la production automobile sur PC n'est pas des plus florissantes, c'est le moins qu'on puisse dire. Les véritables simulations de bagnoles sont donc logiquement encore plus difficiles à trouver et bien évidemment, c'est justement ce type de jeu qui intéresse les véritables accros du volant USB à retour de force.



Le nombre de pilotes gérés simultanément par Nascar Season 2003 est tout simplement édifiant.



Les courses de Nascar se prêtent bien aux folles chevauchées portière contre portière, dont raffolent la plupart des amateurs de simulation.

Nascar Racing Season 2003

Éditeur : Sierra **Développeur :** Papyrus/États-Unis **Config Mini :** CPU 700 MHz, RAM 64 Mo, Carte vidéo GeForce

C'est l'un des jeux les plus récemment adoptés par la communauté. Dans le principe, il s'agit de disputer des compétitions de Nascar (sans blague), c'est-à-dire de tournicoter en rond pendant des plombes, tenter des dépassements à très grande vitesse et garder son sang-froid à chaque virage pour se maintenir en tête de peloton. Sorti début 2003, cette dernière mouture de Nascar est une véritable simulation qui reste toutefois accessible au grand public de base, celui qui aime bien foncer à 80 mph sans passer une nuit entière à essayer de comprendre où il faut cliquer pour lancer la course. Mais attention, Nascar Racing 2003 reste avant tout une simu pure et dure dotée d'un moteur physique épatant. C'est d'ailleurs ce côté ultra-réaliste de la gestion physique qui appâte le passionné comme les vêtements d'Atomic attirent les mouches. C'est bien simple, tout est pris en compte, des collisions aux particules de poussière et d'essence qui s'écrasent sur le pare-brise, en passant par l'orientation du vent et son influence sur le comportement général des véhicules. À vrai dire, c'est un des titres les plus intéressants à de nombreux égards. Étant encore relativement récent, son moteur graphique reste aujourd'hui plus que décent (trouver des rimes, c'est un vrai métier) : les bâtiments qui bordent les circuits sont modélisés avec soin, les véhicules sont diablement bien détaillés et les effets visuels ne sont pas à la traîne (fumée convaincante, étincelles chatoyantes...).
Mais par-dessus tout, pour se frayer une place dans les plus hautes sphères des simulations appréciées, il faut une gestion réseau exemplaire - surtout pour être joué en compétition. Et de ce côté-là, Nascar 2003 est absolument irréprochable. Sur un serveur dédié, le jeu parvient à gérer correctement 42 pilotes en simultané, sans la moindre petite nanoseconde de décalage. Pas de bug, pas de lag, des parties faciles à mettre en route, un moteur physique du tonnerre et un gameplay simu : en un mot, c'est d'la baballe pour tous les passionnés de jeux de caisses qui s'organisent en communauté.



Grand Prix Legends

Éditeur : Sierra **Développeur :** Sierra/États-Unis
Config Mini : CPU 400 MHz, RAM 32 Mo, Carte vidéo 3D

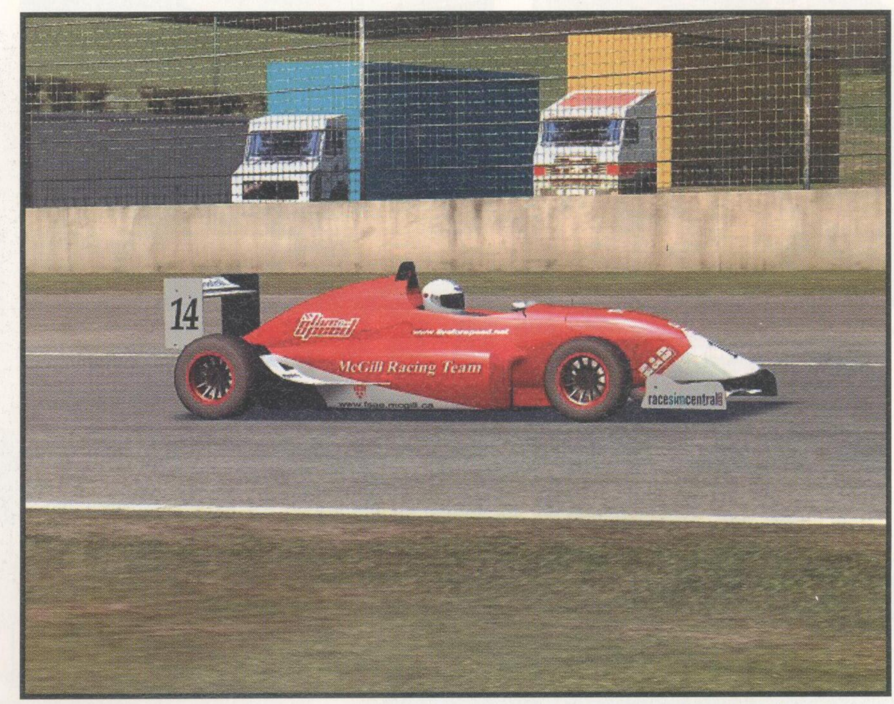
Je ne vous apprends rien si vous vous intéressez un tant soi peu aux simulations de voitures, Grand Prix Legends, c'est un peu la valeur sûre du milieu. Disponible sur PC depuis bientôt six ans, c'est l'ultime référence de la simu pour les pros, c'est presque une véritable institution à lui tout seul. Évidemment, GPL est un jeu incroyablement difficile pour le commun des mortels, à savoir ceux qui ne sont pas nés avec un volant ET un levier de vitesses entre les mains. Le concept est simple mais ingénieux : rejouer toutes les courses folles de la F1 des années 60, avec toutes les petites fantaisies que cela comporte.
Par exemple, les circuits du jeu ne se contentent pas de représenter leurs homologues réels jusque dans la

Nascar mods Season

S'il est très difficile de trouver des mods pour les jeux grand public comme Toca ou Colin, en revanche Nascar a été doté d'une bonne quantité de modifications. Par exemple, la série « Trans-Am » de l'équipe du Project Wildfire fait partie des mods les plus appréciés de la communauté. Sur le site, on trouve de quoi s'éclater avec des Craftman Trucks ou des Busch Series. Le mod TPTCC d'US Pits est également très utilisé, toutes les modifications sont basées sur la même physique que les Trans-Am, mais avec des modèles 3D différents. Pour l'instant, il reste « juste » à attendre que les moddeurs intègrent une modélisation visuelle des dégâts. Pour trouver tout ça, rendez-vous sur www.onlineracin.com/pwf pour Trans-Am et sur le www.theuspits.com/sims/nascar_racing/tptcc.html pour TPTCC.



moindre courbe, ils sont également reconstitués dans leur environnement de l'époque. Ainsi, le célèbre circuit allemand de Nurburgring passe à travers la cambrousse, alors que le non moins célèbre tracé de Monaco n'est pas encore étouffé par toutes les habitations qui l'entourent aujourd'hui. Les voitures sont également d'époque et ça rajoute un petit côté « goût du risque » pendant les courses, vu que la F1 d'antan n'intégrait pas encore toutes les protections qui bichonnent actuellement notre ami Schumacher. Avec sa gestion poussée des dégâts, son mode Grand Prix qui oblige à courir pendant près de deux heures sur un même circuit et sa conduite ultra-réaliste, le titre n'a pas volé sa réputation. En réseau, même topo que pour Nascar, c'est rudement bien maîtrisé, une véritable leçon de programmation quand on voit certains titres actuels planter toutes les trois secondes en réseau. GPL permet à 18 pilotes de se retrouver sur un même circuit (une grille complète en fait), sans lag ni problèmes récurrents. Résultat, il reste une référence à tous les points de vue, encore de nos jours.



Live For Speed est sûrement la simulation la plus détaillée actuellement. Admirez le grain de l'image, on dirait une photo.

Et puis y'a les autres...

Je ne vais pas m'éterniser sur les titres Codemasters. Contrairement à ce qu'on pourrait penser vu la qualité globale de ces deux jeux, Colin McRae et Toca Race Driver sont plutôt boudés par la communauté des durs du volant. Pas assez simu, pas assez réaliste, trop accessible, bref, la plupart d'entre eux attendent davantage le prochain Richard Burns Rally qui promet d'être résolument axé simulation. Malgré tout, on trouve quand même beaucoup de monde sur les serveurs Internet du dernier Colin et de Toca Race Driver 2.

Il suffit d'avoir GameSpy Arcade installé sur sa machine et on peut rejoindre une grande quantité de parties, surtout sur Toca. Mais il ne faut pas se leurrer, ça reste des courses disputées entre le joueur du dimanche soir et le gamer qui aime bien se lancer un bon jeu d'bagnoles de temps en temps ; vous ne trouverez que très rarement un pilote égaré de la communauté des pros du simracing. D'autres titres sont également plébiscités par tous les amoureux du volant virtuel. Je pense notamment à Live for Speed, un titre développé par des indépendants et exclusivement disponible en import. Des réglages par millions, un gameplay en acier trempé et un netcode à faire pâlir certains programmeurs de chez Codemasters, Live for Speed bénéficie également d'un suivi régulier de la part de ses concepteurs. En passant par le site officiel du jeu (http://lfs.racesimcentral.com), on peut trouver tout un tas d'informations et de statistiques à propos des tournois qui sont régulièrement organisés. Si ça vous tente, n'hésitez pas, ils sont toujours à la recherche de nouveaux pilotes à laisser sur la ligne de départ.



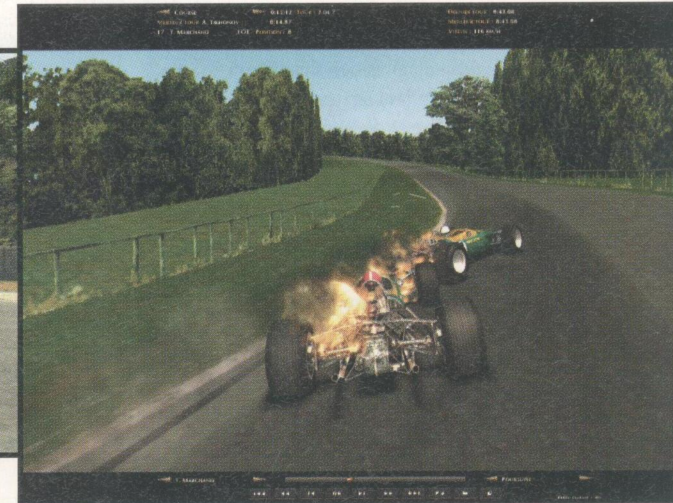
Vous noterez la présence du levier de vitesses manuel à droite, avec sept positions plus la marche arrière. Ha ça, on est pro ou on ne l'est pas.

Une communauté bien huilée

D'une certaine façon, quand on jouait à Sega Rally sur quatre bornes d'arcade côte à côte, on était déjà en train de jouer à un jeu de caisses en réseau. Depuis, les choses ont pas mal évolué. Comme je vous le disais plus haut, les communautés de pilotes



Les courses fantaisistes sont souvent délaissées au profit des compétitions plus courantes. C'est vrai que ce genre de joujou, ça fait pas très sérieux.



virtuels sont organisées en véritables associations. Par exemple, la FFSCA (Fédération Française des Simulations de Courses Automobiles) est une asso tout ce qu'il y a de plus sérieux et qui s'astreint à promouvoir le simracing dans l'hexagone. On y cause GPL et Nascar autour d'un bon thé, évidemment, mais les membres organisent aussi des compétitions, maintiennent un classement officiel et gèrent l'argent récolté par les inscriptions (destiné à financer de nouveaux serveurs, par exemple). Bien sûr, la plupart de ces communautés sont reliées entre elles sous forme de ligues affiliées, comme la LFNSC (Ligue Francophone de Nascar) ou la LFGPL (pareil mais pour GPL). Pour la petite histoire, le doyen aurait couru sur une véritable R8 Gordini et aurait presque soixante ans - quand je vous disais qu'ils étaient matures, ces gens. Mais ça ne s'arrête pas là puisqu'il existe aussi des structures carrément européennes. L'Escors est une des plus impressionnantes, grâce à son partenariat avec la fameuse marque de PC Alienware et ses accords tentaculaires avec tout un tas d'autres sponsors. Petit détail amusant au passage, dans ces communautés, on utilise uniquement ses vrais nom et prénom (au mieux, un pseudo réaliste), histoire que tout soit cohérent et crédible du début jusqu'à la fin. Quand je vous disais que ces gens-là ne plaisantaient pas...

Les bonnes adresses

Allez, pour tous ceux qui s'intéressent à ces communautés et qui voudraient, pourquoi pas, s'incruster dans une de ces compétitions, voici un petit échantillon de sites web indispensables :

- Le site de la FFSCA : www.ffsca.org
- La ligue française de GPL : www.lfgpl.net
- La ligue européenne pour Nascar : http://escors.racesimcentral.com
- Une ligue française pour Live for Speed (chose assez rare) : www.lfsliguefr.fr.st
- Et enfin, il faut penser un peu à Faskil, alors voilà un site belge incontournable : www.simracingdrivers.be

Sans plomb 98 ou GPL ?

Pour en revenir aux jeux, ceux qui sont à l'origine de la série de mods « Trans-Am » pour Nascar (l'équipe du Project Wildfire, voir l'encadré) devraient continuer à fournir régulièrement des versions avancées de leurs modifications. En fait, une partie des types qui ont développé ces mods ne sont rien moins que les programmeurs des studios Papyrus, qui bossaient sur Nascar 2003 avant que Sierra ne ferme cette branche de développement. D'ailleurs, pour ceux qui se posent la question, c'est EA qui a racheté la licence Nascar. En ce qui concerne GPL, hormis la multitude de petites modifications et le trilliard de circuits créés par les fans, le premier gros mod qui tente de reconstituer la saison 65 devrait être dispo au moment où vous

Quel plaisir de voir une course entière se dérouler de manière crédible, avec de vrais concurrents humains vraiment capables de s'envoyer dans le décor.

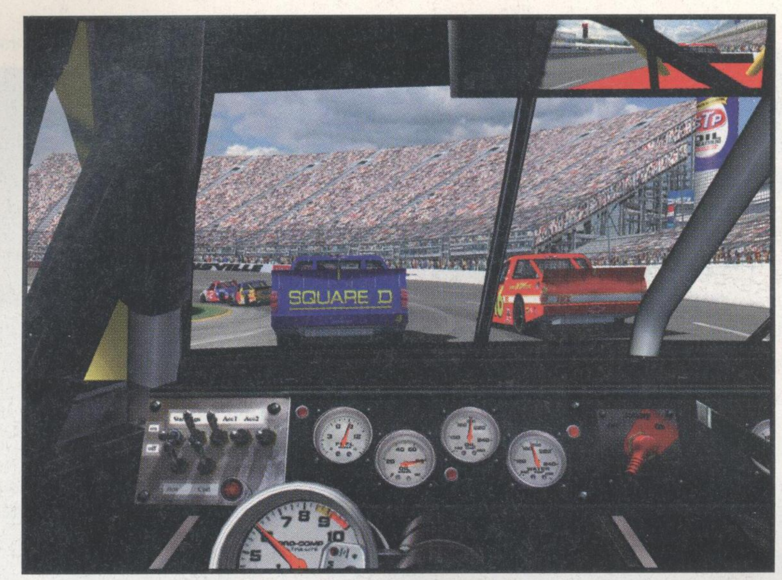




Toca RD 2 passe franchement pour un jeu d'amateur avec sa dizaine de pilotes en simultané.



Même si les jeux de Codemasters ne sont pas de « vrais simulateurs », le fun reste quand même très présent lors des parties Internet.



Beaucoup de championnats se déroulent avec vue interne pour tout le monde, réalisme oblige.

L'avantage de Toca, c'est l'extrême diversité des nationalités rencontrées. De la Russie aux Pays-Bas en passant par la Slovénie, j'ai rarement vu autant d'hétérogénéité depuis l'Eurovision.

lirez ces lignes. Sinon, à part Richard Burns Rally, la communauté tout entière attend de pied ferme le prochain vrai simulateur, à savoir GTR The Ultimate Racing Game. Il reste juste à espérer qu'il tiendra ses promesses pour relever le flambeau de ses prestigieux prédécesseurs...

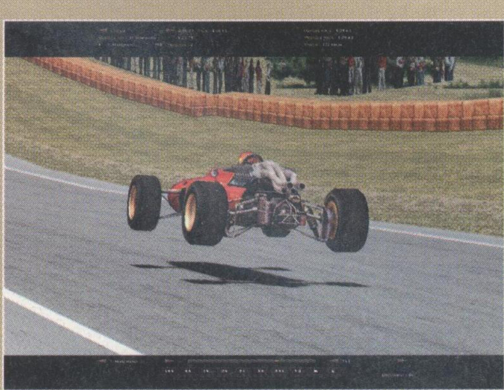
Un grand merci à Coucouz pour ses précieux renseignements.

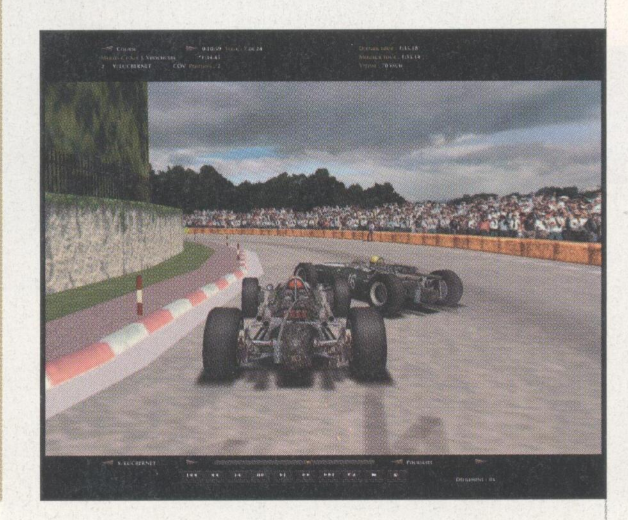


Un pneu hors de la route et c'est direct la visite express des stands.

GPL n'est pas encore démodé

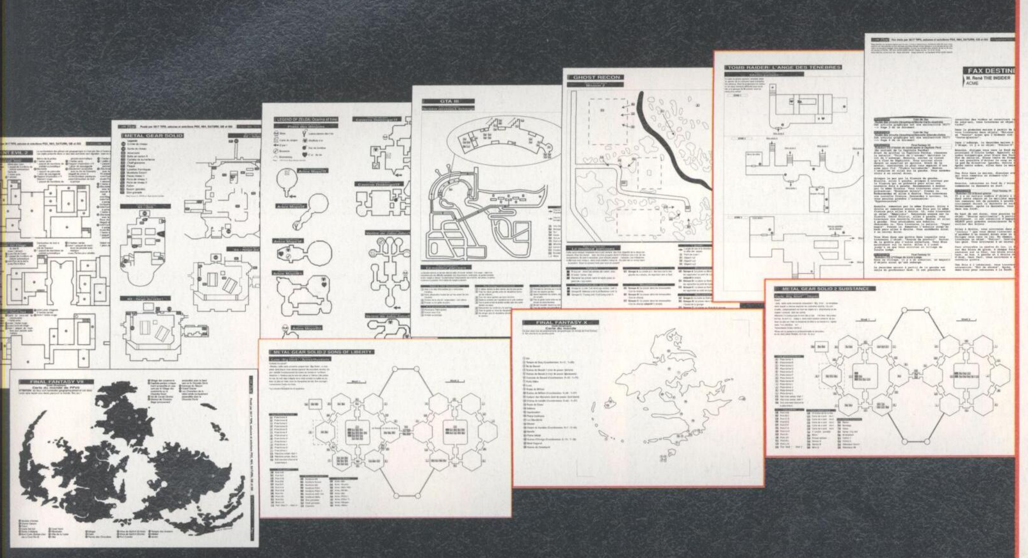
Grand Prix Legends est sorti du garage en 1998. Par conséquent, ses graphismes sont quelque peu datés, voire carrément vieillots et rajouter une GeForce 7 ou une Radeon 11500 Pro n'y changera pas grand-chose. Pour maintenir leur jeu préféré à niveau et pour ne pas avoir l'impression de jouer à Vroom sur Amiga, de nombreux fans ont créé une quantité gargantuesque de mods graphiques. C'est d'ailleurs un sport très en vogue dans le petit milieu très select des mordus de GPL : on upgrade, on essaye des mods par poignées et si on n'aime pas telle ou telle peinture, on revient en arrière et on installe d'autres mods. Pour être un peu technique, il faut savoir que GPL est conçu de manière très ouverte. Le soft va chercher automatiquement les données d'un mod, que le fichier soit compressé ou non (les données seront considérées comme prioritaires dans le premier cas... C'est bon, vous suivez ?). Petite astuce si vous tentez d'upgrader votre GPL et qu'un mod répand malencontreusement le chaos dans votre installation : éliminez sans pitié le contenu du répertoire incriminé, à l'exception du fichier « voiture.dat » qui contient les informations relatives à la voiture par défaut. J'espère que vous avez pris des notes... Pour trouver votre bonheur, filez là : http://gplea.racesimcentral.com.

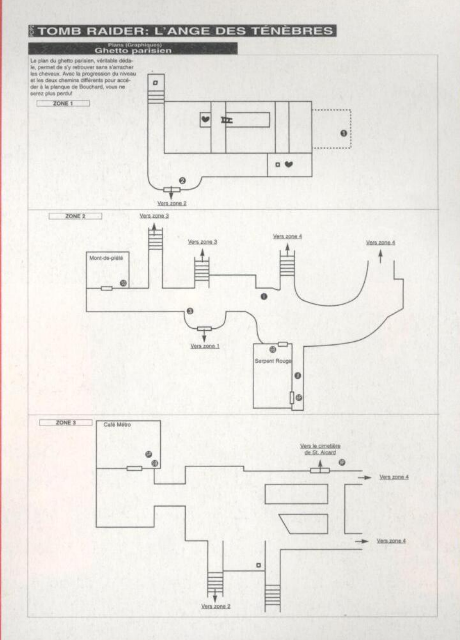




+1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

3617 TIPS





Tomb Raider: Ange des ténèbres et les plans de plus de 100 jeux !



COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

08 92 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

0900 70 233
0901 701 501

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

Pixtel 0892 : 0,34€/MN. 3615 : 0,35€/MN. 3617 : 0,86€/MN. 0900 : 0,45€/MN. 0901 : 2,5CHF/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

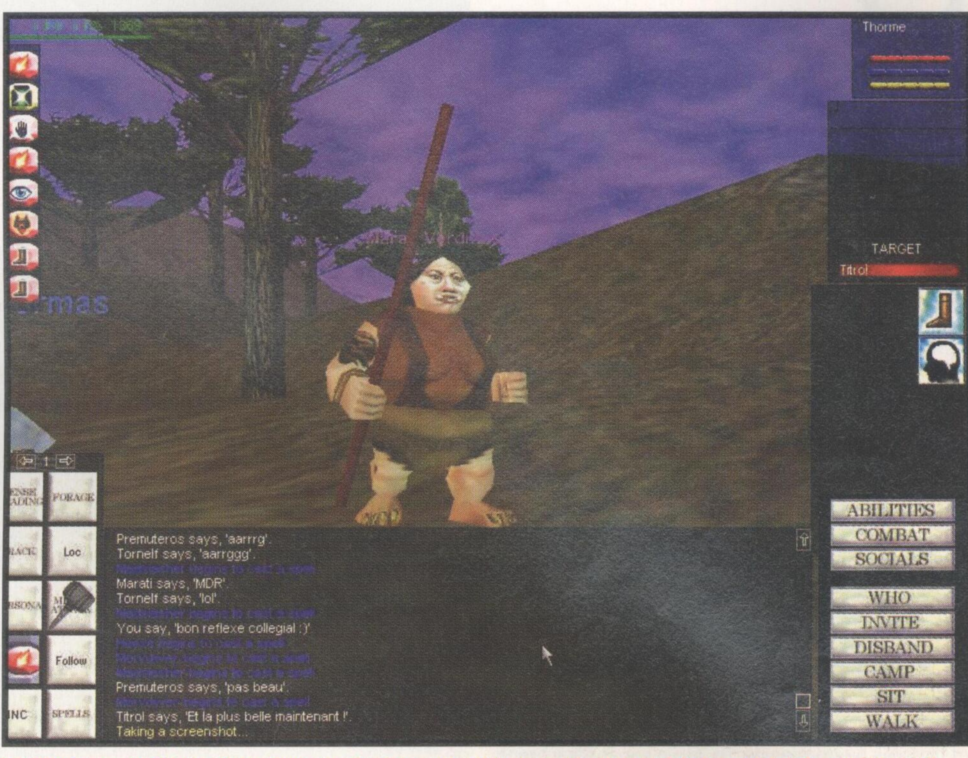
MMORPG : VOUS ALLEZ EN BOUFFER

PREMIÈRE PARTIE

PAR FUMBLE

Alors comme ça on s'intéresse aux MMORPG ? On veut casser du monstre et ramasser des trésors ? Mais malheureux, vous vous rendez compte de ce à quoi vous vous attaquez, là ! Les MMORPG ne causent que de la souffrance, ils détruisent vies et familles. Des civilisations entières s'écroulent à cause d'eux ! Nous sommes au bord de la troisième guerre mondiale ! Alors, vous voulez vraiment y jouer ? Sans déconner, c'est super dur à expliquer… Bon, O.K. C'est parti alors.

Imaginez un vaste monde de vallées, de forêts et de montagnes. Imaginez des villes habitées par de nombreux êtres mythologiques qui taperaient la discute autour d'une brocante d'objets magiques. Imaginez des hordes de monstres et des trollesses, nues et lascives en train de... non, arrêtez d'imaginer là, ça ira. Eh bien c'est tout ça et bien plus, les MMORPG (prononcez « M'porgues», c'est plus facile) ou Massively Multiplayer Online Role Playing Games, ou jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, ou encore Tueurs de Vie Sociale. Ce sont les nouveaux envahisseurs de nos PC familiaux. David Vincent les a vus, un soir qu'il cherchait un raccourci sur son bureau que jamais il ne trouva. Pour simplifier, on dira qu'ils sont nés en 1997 avec Ultima Online (UO). Inutile de parler des MUDS avant cela, ni de Meridian59 qui est en fait le vrai pionnier, car tout le monde s'en cogne grave. Deux ans plus tard, en 99, Everquest (EQ) offre la 3D à ce nouveau genre. Des milliers de joueurs deviennent accros au « CORP POR » d'UO ou au « Est-ce que quelqu'un a vu mon corps ? » d'EQ. D'autres jeux suivent, comme Asheron's Call, Dark Age of Camelot, Anarchy Online, respectivement AC, DAoC, AO... Oui, on aime bien les sigles chez les M'porguiens. Le phénomène est bien lancé et beaucoup de développeurs s'intéressent à cette source de revenus confortable. Préparez-vous pour le raz-de-marée MMORPG inévitable qui va bientôt submerger le paysage ludique. Goût héroïque fantaisie ou saveur science-fiction, look réaliste ou cartoon, humains contre le jeu ou humains contre humains, tout est possible et tout est proposé. Si vous voulez vraiment vous y mettre, il faudra donc commencer par choisir votre « staïle ». D'abord, sachez qu'il faut être social pour réussir pleinement. Partir en solo, c'est plus ou moins possible selon les jeux, mais on s'y amuse avant tout en groupe, que l'on soit une bande de potes en vadrouille ou une énorme guilde en va-t'en guerre.



Au début, Everquest, c'était ça. De nos jours, certains « nouveaux » M'Porgues arrivent encore à designer une interface tout aussi nulle.


Le monde d'Asheron's Call n'a jamais été divisé en zones et offre un décor tout à fait différent de celui d'Everquest.


J'ai bien dû pleurer de bonheur le jour où Joystick nous a présenté Ultima Online.

FEIGNASSE S'ABSTENIR

Chaque MMORPG offre un panel d'activités digne des meilleures colos de votre enfance. À vous de décider de ce qui va occuper votre temps, selon vos préférences. Soit vous allez battre la campagne pour dénicher des monstres à tuer et des trésors à amasser. Ça, c'est le PvE, « player vs. environment » ou « joueur contre l'environnement », ce dernier étant généralement bien hostile comme on l'aime. Soit vous préférez l'adrénaline d'un bon échange d'arguments tranchants et contondants avec d'autres personnages joueurs (PJ), qu'ils soient d'une race ou d'un royaume ennemi, d'une guilde adverse ou, tout simplement, plus faibles que vous. C'est du PvP ou « joueur contre joueur » et cela demande des règles pointues et très bien équilibrées pour être efficace. Une autre option consiste à ne pas se battre et à tricoter des chaussettes de mailles. C'est l'artisanat, le « crafting », lié aux fameuses compétences : les « trade skills ». Certains jeux séparent les professions d'artisans des autres plus guerrières, d'autres permettent aux deux facettes de s'épanouir chez le même personnage. Par-dessus tout cela, vous pouvez espérer tartiner une couche plus ou moins épaisse de roleplay, qui consiste à entrer dans la peau de son personnage et dans l'univers. Cela peut se traduire dans la façon de parler (ou plutôt d'écrire) du joueur, ses attitudes et ses actes. Avouez que tout cela représente une bonne somme de riches éléments de gameplay, non ? Ce qui implique de prendre du temps et de s'investir beaucoup pour en retirer un maximum de plaisir. Pas toujours facile ! Surtout pour un débutant qui doit apprendre du vocabulaire spécialisé, des tac-

tiques et des règles tacites nées avec les premiers M'porgues, puis affinées par des générations de joueurs. C'est d'ailleurs un domaine en constante évolution du fait des nombreuses variantes et améliorations qu'apporte chaque nouveau produit. Mais bon, un petit guide des bases à assimiler et des pièges à éviter, ça ne peut pas faire de mal. Pour commencer, je vais reprendre chaque aspect cité ci-dessus avec un niveau de détail raisonnable. On ne peut pas faire plus clair.



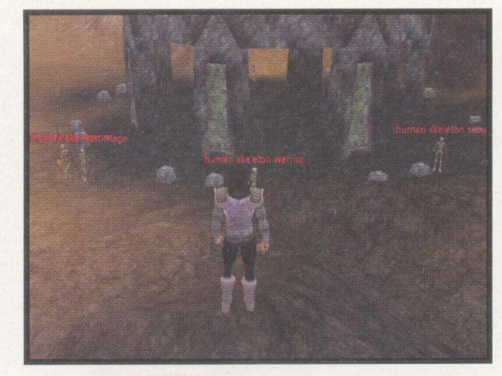
Même avec un background hors norme, Eve Online suit la plupart des règles de base du PvE, PvP et Craft.

CHASSE, PÊCHE ET EXTORSION

Triste monde dans lequel nous vivons, où le moindre écureuil sur votre chemin veut vous grignoter la tronche et, souvent, y arrive. Quand le joueur combat l'environnement, il a fort à faire. Tous les MMORPG sont peuplés à ras bord de bébêtes psychopathes et hostiles au dernier degré. Qu'elles apparaissent en petit nombre ou en troupeau, dans de grands espaces ou sur de petits campements, elles sont contrôlées et organisées par le jeu. Certains monstres (ou « mobs », voir plus loin) sont agressifs, pendant que d'autres passent à côté des joueurs sans les remarquer. La réputation avec les différentes factions entre aussi en compte. Si un PJ a génocidé les Kobolds de la montagne, il est probable que tous les Kobolds du monde voudront sa peau. On dira alors que le personnage est KoS, « Kill On Sight », c'est-à-dire attaquable à vue par les mobs qui le haïssent. Lorsque le joueur est en combat, il est fort probable que d'autres ennemis, de la même race ou associés par divers liens, témoins de l'agression, viennent aider la victime. On dit alors qu'ils « aggro » comme des porcs. Si tout se passe bien et que les monstres attaqués succombent, le groupe de joueurs pourra « looter », c'est-à-dire fouiller le cadavre pour le dépouiller de ses trésors. Chaque créature peut ainsi lâcher (« drop ») des trucs plus ou moins intéressants : armes, bijoux, objets divers. Le loot rare et unique est, à l'évidence, grandement recherché. On peut aussi looter des éléments essentiels à l'artisanat, comme des peaux, de la viande, des os et des trucs encore plus dégueulasses. Ces objets sont quelquefois nécessaires en grande quantité pour de gros travaux. Un pauvre péquenot campera le point de réapparition des ours pour leur faire la peau jusqu'à l'extinction, par exemple. On appelle cette méthode le « Farming ». De même, les guildes envoient des joueurs de haut niveau massacrer en masse les fournisseurs pour récolter un max de loot. Au final, il y a plusieurs raisons pour aller se mesurer à la sauvagerie d'un MMORPG : les points d'expérience gagnés au combat (l'XP, qui varie selon la difficulté du challenge), le loot et les richesses récupérées, la nécessité d'accomplir une quête, le besoin d'une excuse pour passer du temps entre amis ou encore la simple envie de purifier les vertes prairies de la vermine goblinoïde.



De la viande, un foie et un groin, trois raisons de chasser le Goretusk dans World of Warcraft.



Certains mobs n'apparaissent qu'à des lieux fixes reconnaissables. Ils ne s'éloignent jamais trop de leur « camp »...

CONÇUS POUR ÊTRE MASSACRÉS

Le terme « Mobs » vient de « mobile objects » et définit tout ce qui bouge dans le décor et qui n'est pas contrôlé par un joueur. Ça va du squelette dans son donjon au rat dans les égouts, sans oublier les gardes des villes et les marchands. Cependant, ces derniers sont plus connus sous le nom de PNJ, personnages non joueurs. « Mobs » sera plus utilisé pour les vrais monstres poilus, visqueux et cornus. Vous en rencontrerez un maximum dans les MMORPG, avec une énorme variété basée sur leurs univers respectifs. L'héroïque fantaisie vomira son flot habituel de tolkieneries : orcs, trolls, gobelins, dragons, morts-vivants, etc. À cela viendront s'ajouter les délires locaux d'hommes-grenouilles ou de chats humanoïdes. En version science-fiction, ça donne des robots, des mutants et des extraterrestres. Bien sûr, la technique et le manque de temps obligent les développeurs à quelques artifices : on change les statistiques d'un modèle, sa taille ou sa couleur, on lui donne du matos différent et hop ! On obtient tout un éventail de possibilités. Par exemple : zombis guerriers, zombis scouts, zombis géants, zombis zombis, j'en passe et des meilleures. Ils ont tous leurs forces et leurs faiblesses ; un peu de stratégie et une bonne utilisation

MMORPG



… alors que d'autres parcourent de grands territoires de chasse. Soyez vigilant ou soyez brûlé vif.



Les monstres vraiment uniques ont un nom et un design propre. Mais on en trouve peu à bas niveau tout de même.



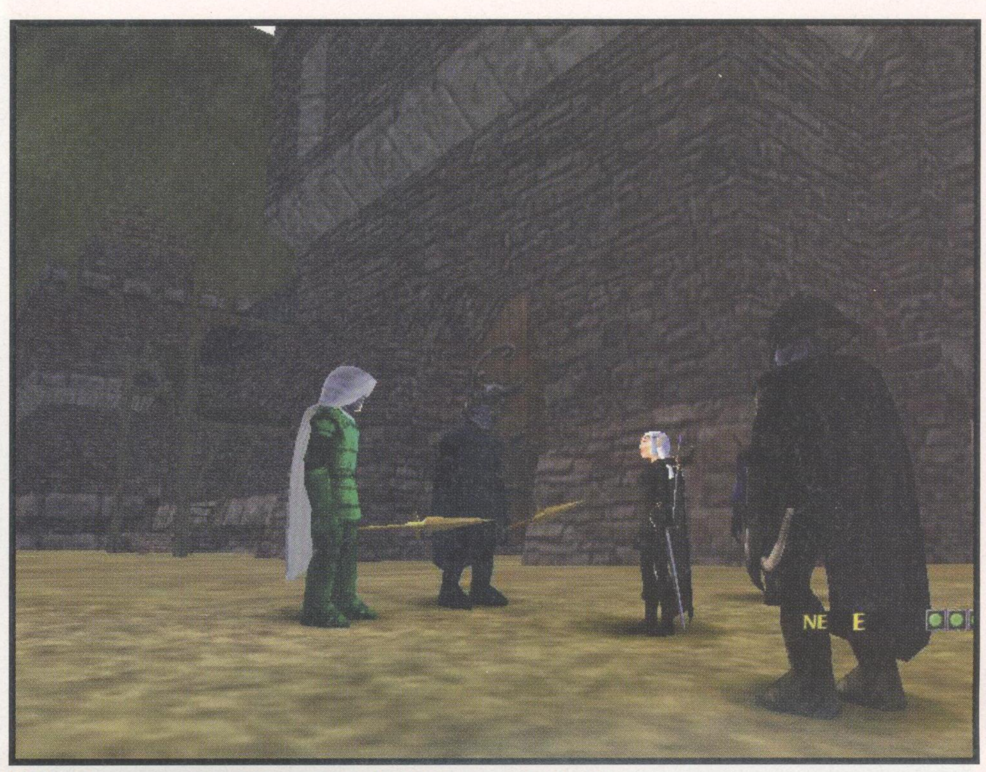
des types de dégâts seront donc récompensés. Parmi chaque grand groupe de streums, on trouve aussi des chefs, des leaders, des pas comme les autres et pour cause : ils ont des noms ! Oui, des noms : ce sont les « named ». Quand la cible est décrite par un « Wilfried le gnome fourbe », au lieu du simple « un voleur gnome » usuel, on sait que l'on a affaire à un cas spécial. Ces mobs sont souvent plus forts que leurs compères et peuvent posséder du loot unique ou rare à récupérer. D'ailleurs un bon PJ saura patienter très longtemps pour pouvoir leur sauter dessus au moment opportun, selon la technique connue du « Camping ». Les named réapparaissent en effet à intervalles assez réguliers ou selon des mécanismes de jeu précis. Idem pour les monstres épiques, le genre de bestiaux qu'il faut attaquer avec une armée composée par cinq guildes différentes, pendant plusieurs heures, pour espérer les vaincre. Ce sont des dieux, demi-dieux ou démons majeurs et ils laissent toujours de bons souvenirs de bataille, même après qu'ils vous aient réduit en cendres. Mais ça, c'est pour les tueurs confirmés. Les débutants, eux, se contentent d'en rêver en abattant des hamsters nains. Alors, à vos serpettes !

BUTEZ DU VRAI, DU VIVANT

Autrement, le fun et l'intérêt des MMORPG peuvent venir du fait qu'en face de soi existent des personnages dirigés par d'autres vrais gens comme nous, de chair et d'os, devant leur PC, chez eux, à poil. Impossible de vraiment savoir à quoi ils ressemblent, s'ils sont riches, s'ils sont laids, etc. D'ailleurs, on s'en contrefout (sauf en cas d'idylle naissante). Par contre, on les imagine bien trépigner autant que

Taïaut ! On suit le chef pour aller buter de l'ennemi jusqu'à ce qu'on trouve plus fort que nous ! Les joueurs de DAoC appellent cela un « bus ».





À trois contre une, ça paraît gagné d'avance, mais elle a l'air dangereuse tout de même.

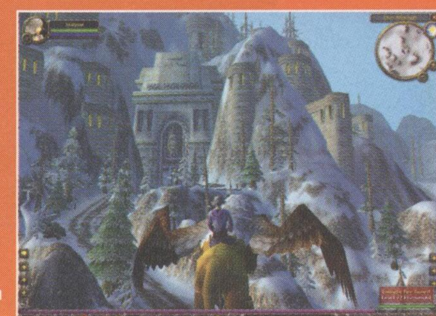
nous pendant un bon combat PvP, parce que c'est universel : les affrontements entre humains, c'est du plaisir en barre. Buter le membre d'une guilde adverse, embusquer l'aventurier égaré, faire ployer son adversaire de duel, c'est fantastique. Se faire des ennemis, c'est le pied. Mais attention, c'est violent. Une fois le pied posé sur le territoire du PvP, l'action sera immédiate. Entre attaques et contre-attaques, le joueur ne sera plus en sécurité nulle part. À chaque rencontre hostile, pas de blabla : on rentre dans le tas ou on se barre à toute vitesse. C'est pourquoi ce sport se pratique avant tout en groupe et en guilde. Un PJ en promenade solo sera un peu plus à l'abri des agresseurs si ces derniers risquent une vendetta musclée de la part de ses amis et collègues. Encore faut-il que le jeu soit fair-play et équilibré. Quand une trentaine de brutes massacrent un pauvre type, cela relève plus du Player Killing (PK, tueur de joueurs) que du PvP honnête. Et si un perso se fait pourrir la face à cause de réglages mal foutus entre races ou professions, ça peut devenir très frustrant en attendant que les développeurs corrigent le tir. De plus, malgré le RvR (royaume contre royaume), les guerres de guildes et les sièges de bâtiments, le PvP reste assez désorganisé. Les devs préfèrent laisser les joueurs se débrouiller tout seuls, à eux de se trouver des bons mobiles roleplay pour briser le crâne de leur prochain. Au mieux, de nombreuses restrictions s'appliquent sur les gains de ces affrontements (pas d'XP, ni de loot), ce qui oblige les meurtriers à se modérer : rien à gagner égal pas de prise de risque. En tout cas, il est très important de connaître le degré de PvP d'un MMORPG avant de le choisir.



Maintenant, faudrait penser à implémenter un code de la route, non ?

Un kilomètre à pied, ça use, ça use…

Je ne sais pas combien d'heures de transport vous avez chaque jour pour aller au boulot ou à l'école, mais vous serez tous d'accord pour dire que c'est toujours trop. Dans les MMORPG, c'est pareil. Les premiers du genre ne proposaient comme moyen de déplacement que les deux fidèles pieds, qu'ils fussent humains, nains ou trolls. La magie aidait à courir comme le vent ou les loups, c'est-à-dire très vite, mais c'était rarement suffisant. A présent, mais pas de façon systématique, les M'porgues se dotent de nombreux véhicules pour que les joueurs aillent d'un point A à un point B sans passer par le point F comme Frustration. Jouer, ce n'est pas perdre trois heures à cavaler, sinon ça devient l'enfer. Certes, les véhicules (chevaux, landspeeder, hovercraft et quoi que ce soit qui convienne au background) sont encore des biens de luxe pour les pauvres aventuriers débutants, mais justement, viser l'acquisition des meilleurs avantages, suite à de gros efforts lucratifs, c'est un peu le but de ces jeux, non ? Quand les MMORPG n'ont pas les moyens techniques d'implémenter les véhicules, ils proposent des liaisons fixes d'un lieu à l'autre. Quelle que soit leur forme, chevaux, métro ou téléportation, ce sont encore les moyens de transport les plus utilisés.



Pour les trajets simples, le griffon, c'est un peu comme un pigeon voyageur, mais en plus classe tout de même.

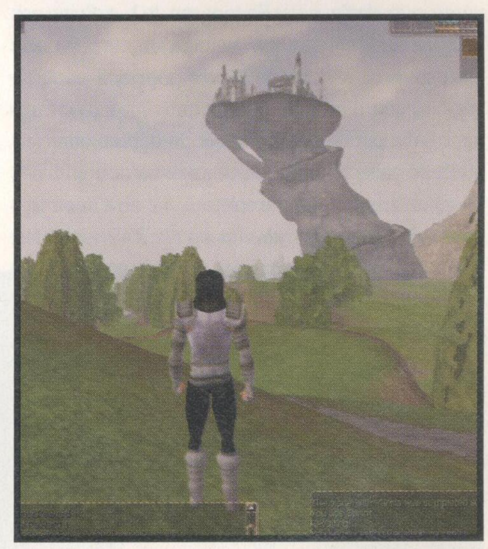
MMORPG

LE COMPAGNONNAGE ONLINE

Semer la mort et la destruction, c'est bien, mais ce n'est pas tout. Créer, c'est tout autant gratifiant ! N'importe qui vous le dira, il est bon de contempler son œuvre, façonnée avec ses petites mains au long d'une laborieuse et parfois difficile séquence d'artisanat (le « crafting »). Tailler du bois, taper dur sur l'enclume, poncer et lustrer, poncer, lustrer, c'est comme ça qu'on apprend le karaté (qui n'a jamais vu Karate Kid ?). L'artisanat dans les MMORPG c'est le plaisir du travail bien fait ; la fierté nous submerge lorsque la lame magique, que l'on vient de forger avec le sang d'un jeune dragon, transperce l'ennemi avec moult dégâts supplémentaires du fait de sa qualité. Les « trade skills » sont plus ou moins complexes selon les jeux. En général, la récolte des ressources se fait par le combat ou la prospection : minéraux, herbes, peaux, matière magique, etc. L'utilisation d'outils et de machines diverses entre ensuite en jeu. Le reste se fait selon une série de transformations, suivant des plans définis par le système de jeu et que votre personnage devra apprendre. Le succès du processus dépend des compétences et la perte de précieuses ressources n'est pas rare lorsqu'un échec se produit. Les objets ainsi créés sont, par principe, de meilleure qualité que ceux fournis par les PNJ marchands, car cela incite au commerce. Il arrive même qu'un jeu se passe totalement de ces PNJ et base toute son économie sur les marchandises fabriquées par les joueurs et leurs échanges. La loi de l'offre et de la demande fixe alors rapidement les prix, selon la rareté des artisans compétents et des matériaux. À ce niveau, les MMORPG sont des sujets très intéressants pour les sociologues et les économistes. Thésaurisation, échanges, don ou inflation, de quoi faire une thèse sur la façon dont l'argent circule. Difficile d'ailleurs de réguler de façon réaliste l'économie des M'porgues, mais des solutions sont envisageables : détérioration des objets, maintenance de la masse monétaire, casinos peut-être ? La balle est dans le camp des devs. Les variations de règles sont une fois de plus énormes selon les jeux. Qualité des ressources prise en compte ou non, nombre de compétences et complexité pour les améliorer, production à la chaîne pour gagner de l'expérience, etc. Autant de facteurs qui font de l'artisanat un des aspects à bien surveiller par les joueurs intéressés.

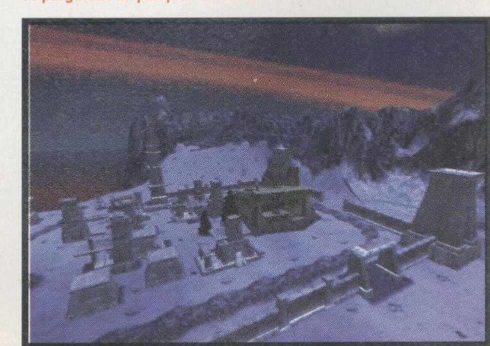
AU TAF ! JE VEUX DIRE... À VOUS DE JOUER !

Présenté comme ça, beaucoup de lecteurs vont se dire « la vache, on dirait plus un boulot qu'un jeu, ces M'porgues » et, à vrai dire, c'est aussi ce que se disent ceux qui y jouent, par moments. Mais je vous assure que prendre son pied sur un MMORPG, c'est possible ! Cependant, ces jeux visent à assouvir les passions d'une catégorie précise du public (comme www.sexydeadanimals.com dans un autre domaine). Beaucoup de joueurs n'y entendront rien. Alors, qui s'amusera vraiment ? Prenons d'abord le cas des Christophe Colomb en herbe. Les M'porgues offrent des univers riches, en histoire comme en géographie. Qu'ils soient divisés en zones ou unis, les terrains de jeu invitent le nouvel arrivant à parcourir des miles et des kilomètres de 3D texturée pour dénicher des lieux magiques, de profonds donjons, des châteaux insolents et des points d'embuscade stratégiques. De quoi remplir de nombreuses heures de connexion, selon la vitesse et le mode de déplacement. Malgré la puissance minimale que votre personnage doit parfois atteindre pour espérer survivre à ces voyages, la



Les montagnes, les falaises, les ravins, c'est très joli, mais encore faut-il que le jeu gère les dégâts dus aux chutes.

Le cycle du jour/nuit et la météo changeante rendent les mondes M'porguiens un peu plus crédibles.





Distiller potions et alcools dans Everquest, fabriquer des armures ou des meubles dans Star Wars Galaxies,... Tant que le système est complet, clair et pas trop fastidieux, le craft est une activité plutôt agréable.

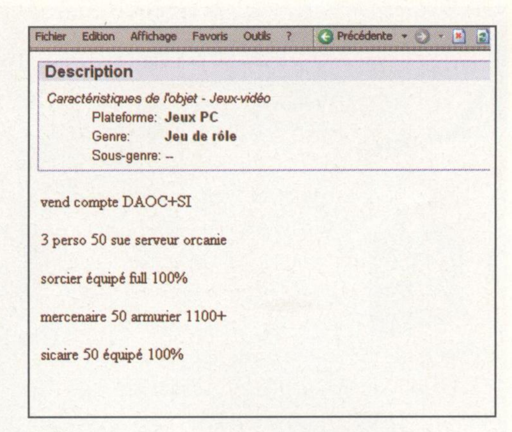
découverte d'une aire de jeu est un des premiers plaisirs éprouvés et celui qui sera le mieux renouvelé par l'ajout d'îles, de continents, bref, de surface contenue dans des add-on.

MONSIEUR PERFECTION

« L'un des premiers » ai-je dit, car le vrai premier contact avec un MMORPG, c'est la création de personnage. Ce perso, c'est ce que vous aurez de plus important, de plus cher au monde. Son évolution dans la moindre statistique, son matériel jusqu'au simple petit anneau, tout devra être nickel. C'est probablement ce côté habillage de poupée qui fait des MMORPG le genre de jeu vidéo le plus apprécié des filles, même si j'ai quelque peu l'impression de sortir une horrible connerie machiste en lieu et place d'une vérité journalistique, là. En tout cas, le but du jeu est de faire évoluer votre personnage vers le top de la profession ou au bout de la voie que vous lui aurez choisie, afin d'en tirer un bon prix sur Ebay. Euh, non. Enfin peut-être. Vos choix de départ, dans les attributs et les compétences, seront cruciaux. C'est ce qu'on appelle un « template ». Il y en a des bons et des mauvais. Les meilleurs peuvent alimenter les plus grands sujets de discussion comme ils peuvent rester des secrets bien gardés. Personnellement je préfère « monter » mes persos au feeling, c'est simplement plus amusant. Casse-gueule aussi : à haut niveau, si votre personnage n'est pas parfait pour l'aventure, vous risquez d'être rejeté par des joueurs plus sérieux. Pour éviter cela, il existe de nombreuses bases de données et des programmes qui calculent les meilleures dépenses de points, pour être sûr que votre avatar sera la fine fleur des spécialistes de sa catégorie. À noter aussi que quelques jeux permettent de redéfinir son personnage entièrement en cours de partie, histoire de ne pas tout recommencer au début. Mais en vérité, il n'est pas toujours très agréable d'être l'un des cinq cents identiques Super Paladins sur le marché. C'est pourquoi les MMORPG offrant un grand nombre de carrières différentes sont parmi les plus attirants. Avec le temps, votre création sera de plus en plus belle en fonction de votre jeu. Des fois il sera nécessaire de pratiquer les compétences pour les augmenter : un forgeron forgera, un guerrier guerroiera, un architecte architectera et un tank tanku... Voilà, quoi. Plus souvent les talents s'affinent à chaque niveau atteint et pour cela il faut gagner de l'expérience (XP), en gagnant des combats ou en terminant des quêtes, par exemple.



La customisation de l'apparence des personnages dans Star Wars Galaxies est hyper détaillée.



Fichier Edition Affichage Favoris Outils ? Précédente

Description

Caractéristiques de l'objet - Jeux-vidéo

Plateforme: **Jeux PC**

Genre: **Jeu de rôle**

Sous-genre: --

vend compte DAOC+SI

3 perso 50 sue serveur orcanie

sorcier équipé full 100%

mercenaire 50 armurier 1100+

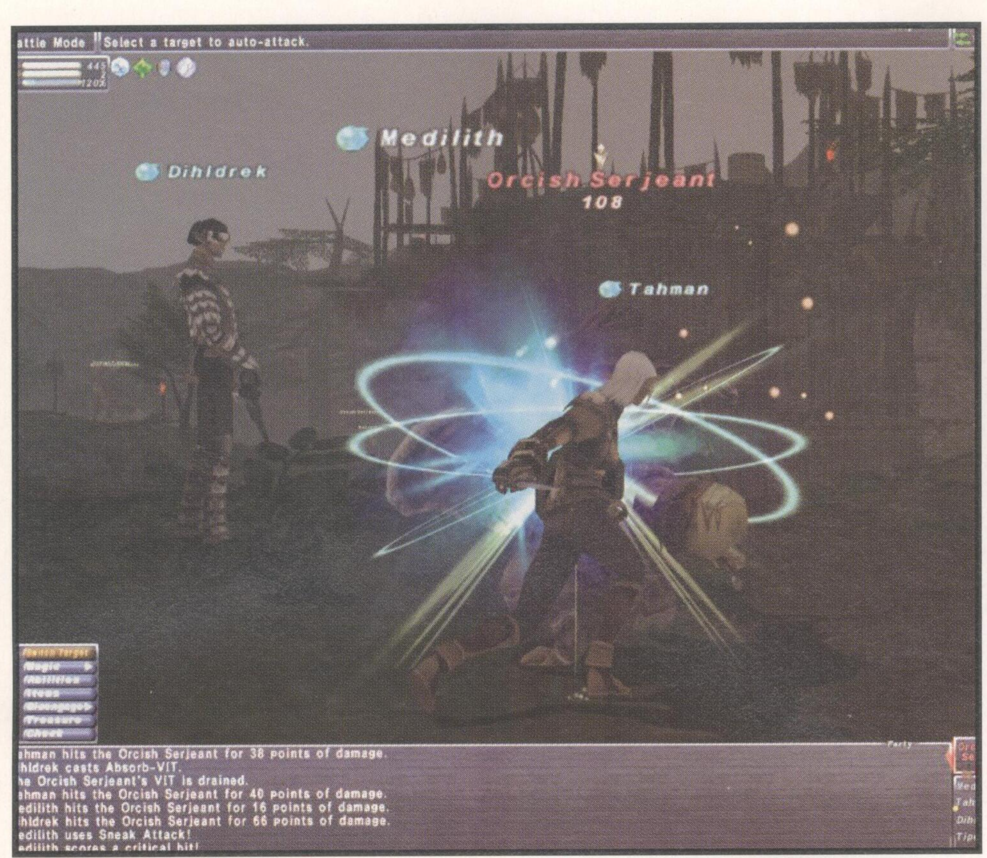
sicaire 50 équipé 100%

MARCHANDS D'ESCLAVES

La valeur de certains éléments de MMORPG peut parfois devenir bien réelle, lorsque les gens vendent, en général via des enchères online, des pièces d'équipement rares, des sommes d'argent virtuel, et même des personnages entiers. Pire, des sociétés spécialisées vendent un service étonnant : monter un personnage en un temps record et vous le remettre clés en main. Tout ce business génère du fric bien réel, de quelques dollars jusqu'à des transactions à plus de 10000 $. Non seulement cela déstabilise le gameplay des MMORPG, mais c'est aussi la porte ouverte aux arnaques et aux pratiques illégales de tricherie. Bien sûr ces transactions sont souvent passibles de bannissement pour les personnages incriminés. Mais il y a toujours des imbéciles riches et incapables de comprendre que le plaisir se situe dans la progression de son perso. Ils préfèrent acheter des hauts niveaux pour être puissant tout de suite sans rien apprécier du jeu. Au final, comme ils ne savent pas jouer, leur personnage est carrément inutile. Si vous croisez des crétins de ce genre, n'hésitez pas à les ignorer cordialement.

Ceci est un Orc. Oui, il est interdit d'être laid dans Lineage 2. Et pour les femmes, c'est minijupe obligatoire.





Pour placer des coups spéciaux, il faut attendre le bon moment et posséder un bon timing. Ça épice un peu la mêlée.

MOI VOIS, MOI TUE

Les combats sont à la fois simples et complexes. En effet, on a peu recours à de grandes stratégies, mais plutôt à de rigoureuses techniques, différentes selon que l'on est en PVE ou en PvP. Le système le plus classique consiste à choisir une cible que votre personnage attaquera automatiquement. La fréquence des coups variera selon ses compétences ou son matériel et l'action sera rendue plus attrayante par des bottes secrètes ou des talents spéciaux attribués par le niveau ou la profession du perso. Il faut donc rester à l'affût et savoir déclencher les bonnes actions agressives ou défensives selon la situation. Des grandes lignes tactiques peuvent être définies dans un groupe d'aventuriers. On y trouve souvent un maso aux reins solides qui prendra les coups (dit « le tank ») et un soigneur, indispensable pour éviter de crever trop vite : le « healer ». Parfois des professions un peu lâches et faibles peuvent invoquer ou construire des compagnons PNJ qui se battront pour eux. Ce sont les « pets », ou animaux domestiques, bien que leur forme puisse varier du lion à l'Elémentaire de feu, en passant par le robot façon R2D2. D'une manière magique ou autre, on peut aussi noter les nombreux talents de « buff » des personnages. Ils permettent d'augmenter les attributs (force, attaque, défense, etc.) et les compétences des joueurs. Un buff très connu d'Everquest est le SoW (Spirit of Wolf) qui augmente la vitesse de course de la cible. À l'opposé, les « debuffs » auront un effet néfaste sur les ennemis. Dans la catégorie « j'ai mal », les dégâts sont d'origines et de natures diverses : tranchants, contondants, magiques, élémentaires, ciblés ou en zone, ponctuels ou perpétuels (les DoT : Damage over Time). Chaque classe de perso a ses propres moyens de destruction. C'est pas pour rien que certains ont été surnommés nukers, atomiseurs, ou Damage Dealers, spécialistes des dégâts. Une des techniques vitales du PvE est d'attirer (« pull ») et tuer les monstres un par un, en évitant de se prendre tout un troupeau aux fesses. Au pire on peut en immobiliser quelques-uns en utilisant un charme (« mezz »), le temps de buter les autres ou de s'enfuir. Un personnage qui s'enfuit pourra, selon les jeux, se faire courser par beaucoup d'autres monstres sur son chemin et constituer ainsi ce que l'on appelle un « train ». Il pourra alors amener tous ses nouveaux amis dans un endroit sûr du jeu où d'autres joueurs se reposent, pour crier « à l'aide ! ». Ensuite tout le monde paniquera en criant « Train ! » et mourra à cause de l'abruti. Donc il ne faut pas faire de train, c'est mal. Les règles à suivre en combat sont toujours bien définies, elles sont là pour vous aider à survivre alors faites-y gaffe. Une chose est sûre : pour être efficace en MMORPG, il faut connaître sa place en combat, alors choisissez bien la vôtre si vous voulez vivre longtemps.



Quel que soit l'univers du jeu, les techniques de combat restent à peu près identiques. Niveau look, par contre, on trouve de tout !



Des fois il vaut mieux se fier aux infos fournies par le texte qu'à ce qui se passe visuellement.



Il ne faut jamais voler la cible d'un autre personnage, mais rien n'empêche de surveiller le combat pour prêter main-forte en cas de besoin.



MMORPG

MEURS TOUJOURS TOUS LES JOURS

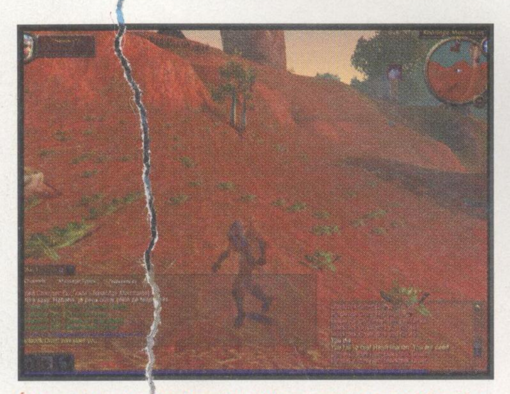
La limite entre le fun et l'énervement est souvent très, très fine quand le système de mort est abordé en MMORPG. Vous vous doutez bien que personne n'est vraiment mortel dans ces jeux. La perte du temps investi dans un perso, engendrée par sa disparition définitive en cas de coup dur (d'épée large, par exemple), serait trop insupportable pour le joueur. L'idée de mort permanente a bien été soulevée plusieurs fois, mais les décès dus au lag ou autres problèmes techniques de déconnexion sont encore trop nombreux pour que ce système soit implémenté de façon juste et efficace. C'est pourquoi, après avoir égaré ses tripes durant un combat malheureux, un personnage ne sera pas enterré entre quatre textures de sapin, mais bel et bien ressuscité illico presto. Soit il est ramené à la vie sur place par un autre personnage ayant ce talent, soit il réapparaît dans un endroit prévu pour, en général un point de lien (ou point de « bind »). Ensuite, la pénalité va du trivial au très sévère, sous différentes formes : perte d'expérience, malus aux attributs pour un temps donné, perte d'équipement, nécessité d'aller récupérer son propre corps, etc. Ces points de règle divisent les PJ en deux camps, les Hardcore qui détestent les règles trop laxistes et préfèrent craindre à juste titre le spectre de la mort. Et les Bisounours qui n'aiment pas trop perdre plusieurs heures de jeu sur un coup de malchance. Au milieu, les développeurs s'arrachent les cheveux sur ce savant dosage qui obligera le joueur à faire gaffe à sa peau, sans pour autant le dégoûter de continuer à vivre sur une terre trop cruelle, avec un perso qui régresse plus qu'il n'avance. Et on sait combien le fait de vouloir satisfaire tout le monde est une entreprise vouée à l'échec. En tant que joueur, prenez votre destin en main : si le système de mort ne vous plaît pas, changez de jeu ou vivez avec. Ou sans, en l'occurrence.



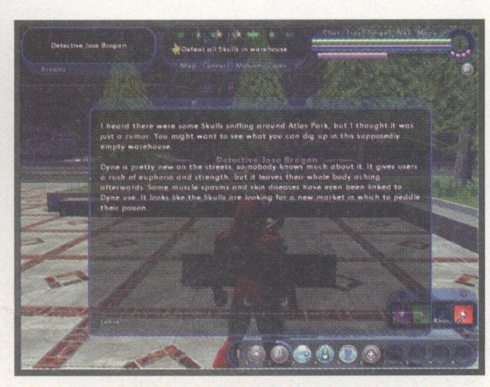
Le plus important quand tout va mal, c'est de garder en vie le personnage qui pourra ressusciter les autres.

« TO SEEK THE HOLY GRAIL ! »

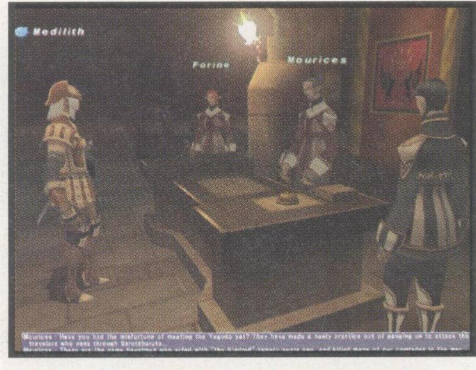
Autrement, pour avoir une raison d'assassiner à bon escient, les joueurs peuvent tenter d'accomplir des quêtes. Il y en a même des pacifiques ! N'importe quel bon MMORPG possède son lot de PNJ dans le besoin, qu'il faille porter un message, percer un passage, palper du tissage, payer un massage, peloter un des sages, O.K. j'arrête, c'est plus drôle. Une petite histoire entraîne l'aventurier vers des chemins oubliés, puis tout dépend des scénarios, qui vont du plus laborieux au plus surprenant, avec des pointes d'humour ou des rebondissements. Les quêtes de bas niveau permettent de découvrir le jeu, pensez donc à les entreprendre. En ce qui concerne les petites quêtes aléatoires générées rapidement par certains jeux, elles permettent au PJ de s'amuser rapidement et de faire un peu de gain. Il y a aussi des quêtes spéciales pour haut niveau et des quêtes épiques pour obtenir un titre honorifique ou du loot unique. Bref, tout mercenaire aura de longues errances pour l'occuper avec, à la clef, un objet, de l'XP et le plaisir d'avoir terminé une aventure sympa. En plus, si beaucoup de ces quêtes sont statiques, certaines sont en rapport avec l'histoire du MMORPG. Elles peuvent même aboutir à un « event » particulier ou à des changements totaux de scénario lorsque suffisamment de joueurs y ont pris part. Le jeu Horizons propose ainsi de libérer des races esclaves, grâce à un effort commun des PJ contre les méchants. Quand le but est atteint, la race devient jouable pour tous. Une histoire globale de MMORPG est prévue par les développeurs pour tenir sur quatre ou cinq ans en moyenne, on a donc tout à gagner à s'y intéresser et participer.



Épique oblige, les musiques des M'porgues se doivent d'être réussies. Et je peux vous dire que l'ambiance sonore liée à la mort dans WoW est vraiment flippante.



Le tabassage de dealers, voilà une tâche digne d'un super-héros ! Ce genre de quête n'est qu'un habillage pour aller massacrer du mob, comme d'hab.



Surtout ne pas s'endormir pendant que le commandant vous matraque de détails assommants sur l'importance de votre mission.

MMORPG

Vivent les gentils organisateurs !

Tuer des trucs à la chaîne, fussent-ils vivants ou virtuels, ça va un moment. Il n'y a pas un peu plus d'action dans ces trucs ? Eh bien si. Pour se soustraire à la routine, il arrive que des événements spéciaux (les « events ») soient organisés par les développeurs : bataille épique, chasse à l'homme, défense d'un lieu contre un monstre légendaire, etc. Ces épreuves variées rehaussent le quotidien. On peut y gagner du prestige ou des objets rares, pour soi ou pour sa guilde. Elles permettent aussi de faire avancer l'histoire générale. Dans une moindre mesure, vous pouvez organiser les vôtres : courses de gnomes, chasse au trésor, accrochage entre bandes rivales ou guerres de guildes. Avec un peu d'organisation, un petit règlement et du fair-play, on arrive à tout. J'ai en tête l'exemple des citoyens de l'Empire à Nova City, dans Star Wars Galaxies. Malgré l'absence d'outils fournis par Sony Online Entertainement, ils s'amusent à créer des conflits avec les rebelles d'une ville proche. Prise d'assaut des bâtiments, recherche de preuves ou libération d'otages (cachés quelque part par le camp attaqué), revanche, etc. Réfléchissez bien, car si un MMORPG n'offre pas toujours les moyens d'être roleplay, il y a souvent des possibilités de détourner le contenu du jeu dans cette optique.



L'organisation ou le debriefing d'events se déroule aussi bien dans le jeu que sur les forums.

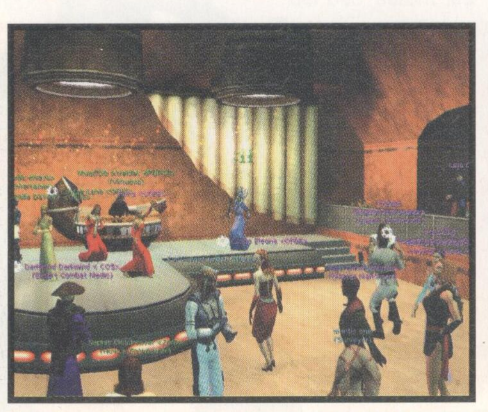
MMORPG



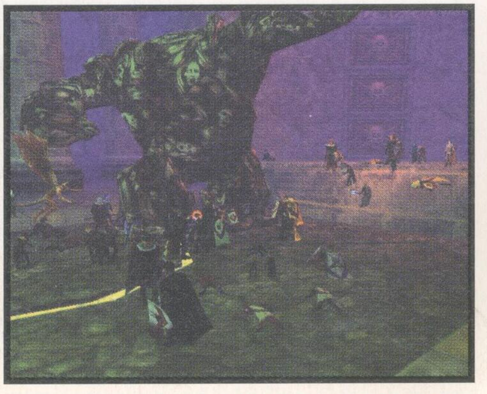
Les jours de fête comme Noël ou Halloween sont souvent de bonnes occasions de déconner pour les développeurs.

DES TECHNIQUES DE HAUT NIVEAU

L'une des activités principales des MMORPG consiste donc à « monter » son perso dans les niveaux ou les compétences qui le caractérisent. Ça s'appelle du leveling et c'est la base du gameplay. Maintenant, il y a plusieurs façons de l'aborder. Soit le PJ fonce comme un gros bourrin et ne pense qu'à ça. Il a alors le plaisir d'être le premier, le meilleur, équipé du plus beau matos. Dans ce cas, c'est certain, il connaît bien le jeu. Par contre, il devra être très disponible pour suivre l'évolution de ses compagnons, pour les raids et les quêtes de haut niveau demandant une grosse organisation et pour toutes autres tâches incombant aux bons guildiens. Soit le PJ progresse à son rythme, peu intéressé par le fait de devenir « uber » ou juste parce qu'il n'a pas le temps. Et dans ce cas, il ne verra peut-être jamais tout le contenu proposé par le jeu. C'est comme vous le sentez. Un truc que vous pouvez faire si ça ne vous dérange pas de perdre du temps, c'est un peu de roleplay. Holà revenez, laissez-moi vous expliquer ! Je sais, pour vous, ça implique de parler en vieux François, style « Or ça, messire, vous semblez tout jouette en ce jour ! » Ah non zut. Ça, c'est du belge. Être roleplay, c'est tout autre chose. Il faut d'abord construire un « background », c'est-à-dire une histoire pour votre personnage. Il lui faut des goûts, des buts, des opinions, des vulnérabilités, par exemple. Rien n'est plus drôle que de jouer une bonne phobie pour perturber la routine d'une partie. Se créer une personnalité mémorable, c'est encore le meilleur moyen de se faire remarquer parmi des tas de joueurs trop communs. Pour l'instant quasiment aucun MMORPG ne gère ce genre de choses au sein de son gameplay, il faut donc compter sur l'imagination des joueurs pour rendre leur perso plus vivant. En même temps, cela permet de ne pas toujours subir ces défauts. Même s'il est plus marrant de coller à son perso le plus souvent possible, on peut au moins faire des pauses et oublier ses faiblesses imaginaires si nécessaire.



Ah c'est sûr, si vous passez votre temps à picoler et à danser dans les bars…



…vous ne serez jamais assez balèze pour buter ça. Enfin, rien ne vous empêche d'essayer, surtout si vous êtes saoul.

SANTA BARBARA AVEC DES ÉPÉES

Rassurez-vous, c'est comme dans la vraie vie, être le meilleur n'est pas le but ultime ! Le mieux, c'est de connaître son boulot et de s'amuser avec. Pour cela, les talents de bonimenteur, de diplomate, de dragueur, de militaire ou même de roi seront déployés aussi bien en ligne que hors ligne. C'est toujours agréable de tailler le bout de gras entre deux attaques d'un campement d'orcs. On complimente l'Elfette (qui s'appelle Robert, tourneur-fraiseur à Meudon, mais c'est pas

La pêche aux macros

Le macrotage, qu'est-ce donc ? Il s'agit d'une technique de progression automatique, plus ou moins acceptée par les M'porgues (entre ceux qui l'interdisent sous peine de bannissement et ceux qui mettent à disposition des outils spéciaux pour le pratiquer). Une macro, c'est un programme définissant une série d'actions que votre personnage pourra alors effectuer en boucle, pour peu qu'elles soient assez bien calculées pour ne pas l'envoyer dans le premier fossé venu. Combattre des monstres à la chaîne ou récolter du minerai pendant des heures, sans que vous n'ayez à surveiller le travail, voilà qui plaît à pas mal de joueurs. Et qui déplaît à beaucoup d'autres. L'utilisation malintentionnée du macrotage peut être une plaie pour l'équilibre du jeu. Si cela évite au PJ de se taper quarante fois la même commande pour une tâche précise, ça va. Par contre, si c'est pour se faire de l'XP, ça devient carrément mal vu. Il faut s'entraîner un peu pour maîtriser le macrotage, mais surtout, il faut se discipliner pour ne pas en abuser.



Il suffit que le PJ tape « /emote newspaper » ou « /e afk » pour les feignants et son personnage prend une pause bien méritée.

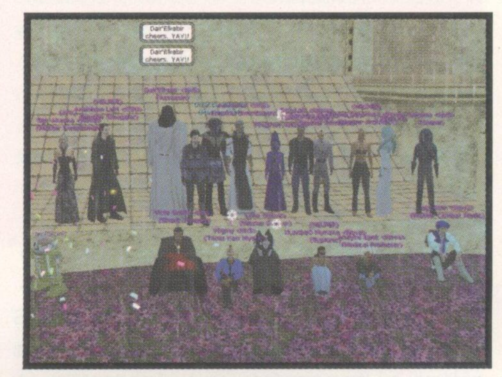
grave), on se moque du nécromant qui est tout pâle et on raconte ses dernières aventures (les siennes, pas celles du nécromant, quoique... ça dépend si ça le ridiculise ou pas). Les MMORPG fournissent toute une gamme d'animations spéciales pour agrémenter votre discours. Ce sont les « socials » ou « emotes » : applaudir, rire, saluer, danser, vomir et plein d'autres gestes théâtraux que personne n'oserait effectuer en public sont disponibles. Quand on appartient à une guilde, on chope les derniers ragots, on lèche les bottes du chef ou on part en campagne de propagande pour rameuter des membres. C'est pépère, il y a toujours des trucs à raconter, des gens à épater et des réputations à se faire. Il n'est pas rare, par exemple, de voir des rave parties en slip au fin fond d'une caverne m'porguienne. Quand, enfin, il quitte le jeu, le bon joueur suivra l'actualité du monde sur les sites officiels ou de fans et se tiendra au courant des derniers ou des futurs changements de règles. Il consultera le planning de sa guilde, s'amusera à rédiger des comptes-rendus ou des chroniques de ses exploits, screenshots à l'appui.

MIEUX VAUT ÊTRE SEUL QUE MAL ACCOMPAGNÉ

Les hommes ont toujours ressenti le besoin de se grouper pour survivre et ça se voit bien dans les MMORPG. Les guildes sont des rassemblements de joueurs fonctionnant sous un régime défini par les premiers membres créateurs. Cela peut être une royauté comme une dictature ou une théocratie. Les MMORPG fournissent, de façon très variable, des outils de gestion pour ces guildes afin qu'elles soient compétitives dans le jeu : banque, bâtiment de guilde pour les réunions, marchand de la guilde, channels de discussion privée, outils pour définir la hiérarchie et ainsi de suite. Avec ça, les PJ fondent toutes sortes de communautés. Il y a les guildes d'amis IRL, les guildes de gens qui se côtoient depuis longtemps sur ce jeu ou sur un autre, les guildes roleplay, les guildes de progression (suivant différents niveaux) avec des éthiques diverses, les guildes « bonjour, on cherche a monter une guilde qui va s'appeler les hurleurs de la lune du soir, on cherche des joueurs » qui seront mortes deux semaines plus tard et les guildes de boulets. Celles-ci sont soit composées de joueurs ayant déjà fait plusieurs guildes avant ça et qui, s'étant fait virer de toutes, n'ont que leurs semblables pour se regrouper ; soit des guildes respectables il fut un temps, mais dont les dirigeants ont commencé à déconner grave, suivis bêtement par les autres membres. Le grand n'importe quoi de la vie, en quelque sorte... Les guildes les plus actives ont leur site, leurs archives, leurs chroniques et même des buts. Une bonne guilde un peu roleplay et pas prise de tête, ça se trouve, si on est prêt à apporter autant que ce qu'on espère en retirer. Le plus important c'est de vous regrouper avec des gens qui ont la même vision du jeu que vous, vous pourrez alors pratiquer ensemble vos activités favorites dans la joie et la bonne



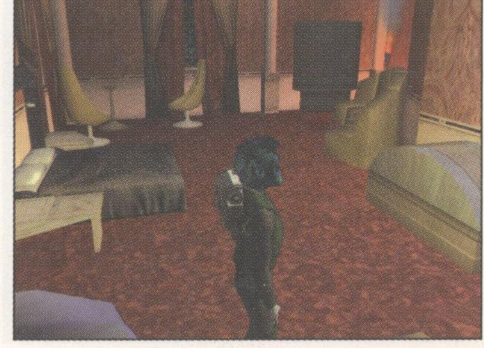
En M'porgue, le nom de la guilde se colle au sien, au-dessus de la tête. Et dans Dark Age of Camelot, les couleurs se portent sur la cape et le bouclier.



Les guildiens aiment à se réunir à la moindre occasion pour prendre des photos de groupe.

SAM SUFFY

Pendant très longtemps et à l'exception d'Ultima Online, le monde des MMORPG était rempli de SDF allant et venant sans jamais trouver le repos réparateur et bien mérité sous le toit d'une chaumière accueillante. Les personnages se baladaient avec toutes leurs possessions sur eux et s'invitaient les uns les autres à des thé-party à la belle étoile. La révolte grondait chez les joueurs, mais rapidement, grâce aux améliorations techniques, les développeurs ont pu fournir de plus en plus souvent de vrais bâtiments en dur pour loger tous leurs clients. Cela va du siège de guilde aux pavillons individuels dans lesquels on peut ranger loot et trophées pour impressionner ses invités. Ce sont aussi des lieux utiles pour placer des vendeurs, des outils d'artisanat ou un lieu de « bind ». Dans certains jeux, on peut même construire sa propre ville avec bar, hôpital, défenseurs, etc. Les règles de construction et le coût pour les joueurs varient énormément, mais un MMORPG qui ne propose pas de « housing », comme on dit, prend déjà un mauvais départ. En général, cette option est au moins prévue dans un add-on à venir. C'est tellement plus satisfaisant de quitter le jeu, après une longue journée de chasse, au coin du feu, les charentaises aux pieds et un verre de cognac à la main.



Meubles, déco, gadgets et trophées, le housing de Star Wars Galaxies est l'un des plus complets.

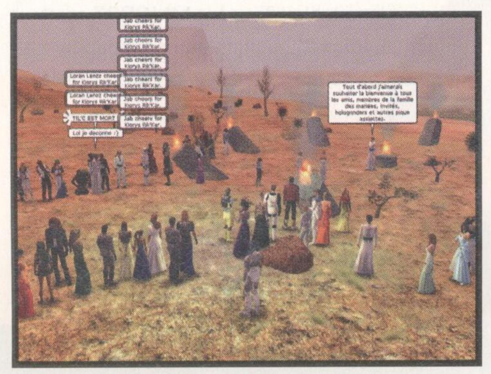


Si vous aimez vous faire draguer par les mecs, rien ne vaut un joli perso féminin.

humeur, qu'il s'agisse d'être des gros bourrins de haut niveau très vite ou de rigoler peinard au night-club du coin. Encore une fois, renseignez-vous, discutez et observez avant de vous inscrire chez quiconque, il y en a pour tous les goûts.

DIRECTEUR DES RESSOURCES VIRTUELLES

Au stade supérieur, ce sera peut-être au PJ de gérer sa guilde et de prendre les décisions importantes. Que vous soyez roi, leader, chef, président ou quoi que ce soit, de vraies compétences de DRH seront un avantage. Les gens de votre guilde sont des êtres humains à part entière, avec qualités et défauts. Ils se sont investis dans le jeu et comptent sur vous pour rendre leur expérience agréable. Autant vous dire que les prises de tête et de bec seront au rendez-vous, tout comme les gratifications. Mais je vois que vous êtes effrayé là. Il y aurait de quoi si tout cela était obligatoire. Heureusement que nenni ! Vous pouvez aussi bien rester un simple individu perdu dans la masse et vous amuser. Un groupe un jour, un autre le lendemain ; éternel vagabond virtuel, une femme à chaque point de respawn. Le minimum social requis serait de faire quelques rencontres sympas, voire même des potes. Vous serez surpris de voir jusqu'où l'engrenage peut vous entraîner. On a vu des amitiés naître d'un combat de fireball, des amours s'enflammer après un échange de coups de fusil à proton… Régulièrement, des groupes de gens étranges et très geeks se rassemblent dans des tavernes et des restaurants de la vraie vie (« IRL, In Real Life ») pour célébrer leur communauté online. C'est juste cool : les MMORPG, c'est massivement humain, avec tout ce que ça implique de stupide et de merveilleux.



Le mariage entre personnages se pratique couramment. Et régulièrement, les joueurs font de même.

DO YOU SPEAK M'PORGIEN ?

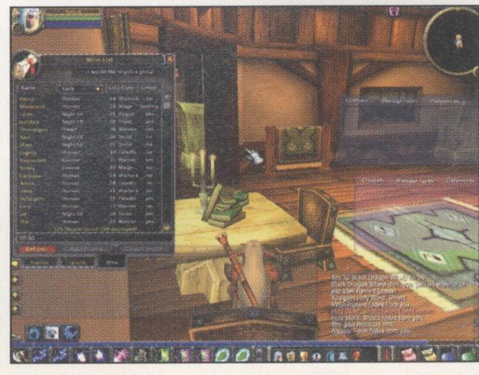
Vous avez sûrement remarqué tout le bazar de termes franco-anglo-franglais qui accompagne chaque aspect des MMORPG. Cela va de soi, sans être obligatoire, l'anglais est un plus. Et les



Certains jeux optent pour des dialogues affichés dans des bulles au-dessus du perso, en plus de l'interface.

JE T'CHATE, TU T'CHATES, TERRIBLEMENT EFF… BANG !

Pour bien tailler le bout de gras, faut savoir utiliser son clavier, mais aussi l'interface. Une phrase tapée normalement sera « entendue » par tous les joueurs alentour. Mais on peut aussi crier ou chuchoter pour changer la distance d'effet. On peut aussi contacter des pseudos précis dans le monde du M'porgue joué. Il suffit de faire un /tell et d'y répondre avec un /reply. Pour d'autres dialogues privés, il existe plusieurs canaux de transmission : guilde, groupe, marchandage, etc. Malheureusement, tous les MMORPG n'offrent pas les mêmes outils de chat et les plus mauvais peuvent vraiment gâcher le plaisir du jeu.

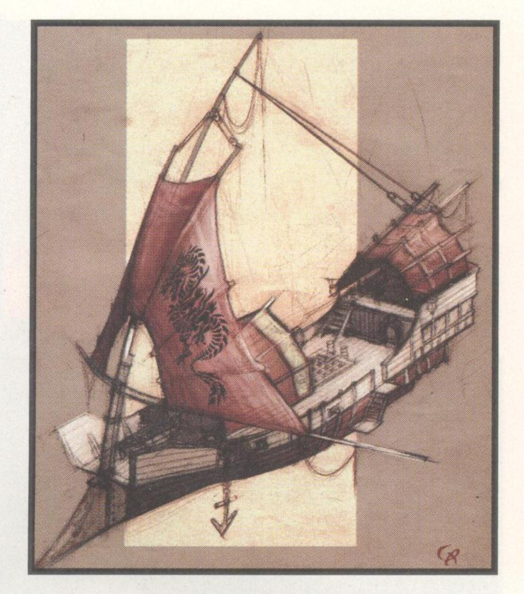


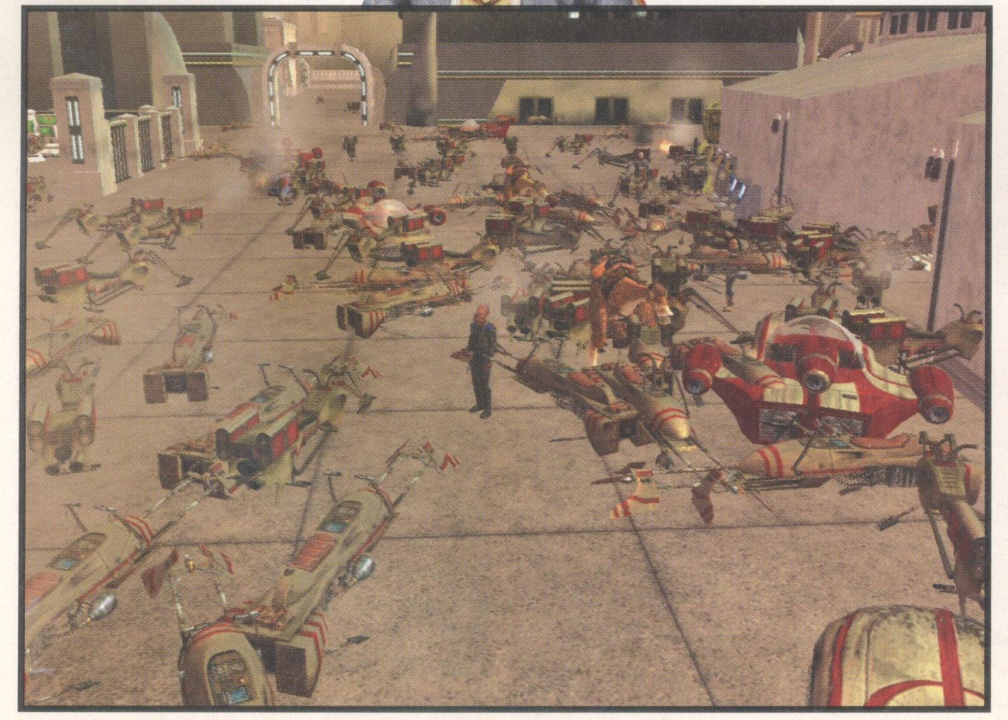
Le chat efficace, c'est une bonne liste des joueurs connectés et des channels multi-fenêtrés. Bon, là c'est un peu vide : c'est un screen de Caféine, il n'a pas d'amis (ndCaf : snif !).

diminutifs sont à l'honneur, n'est-ce pas ? C'est qu'on aime écrire vite. « paly » pour paladin, par exemple ou OOM pour « out of mana. » La raison est simple : votre survie en dépend quand l'action est à son apogée et que toute information doit parvenir rapidement sous peine d'extermination du groupe. Ah ça, vous allez en bouffer à la tractopelle de cet argot. Mais attention, ça n'a rien à voir avec le style SMS, rarement apprécié. Le vocabulaire principal est né avec Everquest et Ultima Online et, depuis, il mute et s'amplifie joyeusement. Plus qu'une langue vivante, le M'porguien est une langue vivace ! Chaque jeu apporte son lot de nouveautés ou ses variantes de termes connus. Pire, des mots d'argots qui n'ont plus lieu d'être seront encore utilisés d'un jeu à l'autre par habitude. Si vous séchez sur un mot, demandez à quelqu'un de sympa de vous faire un topo. Souvent, ça aide aussi à comprendre toutes les règles qui se cachent derrière. Vous trouverez aussi un lexique fait par Maoh plus loin dans ce hors-série. Pour le reste, le réalisme par rapport à l'univers abordé est de mise. Évitez de parler en permanence de votre vie IRL, essayez de parler correctement, oubliez carrément les batteries d'insultes (une de temps en temps aura plus d'impact), bref suivez ces petites règles pas si étouffantes que ça et qui rendront la vie et l'expérience du jeu d'autant plus conviviale pour vous et les autres. Nan, mais vraiment, hein. En plus clair : évitez d'être un gros con, ça serait cool, merci.

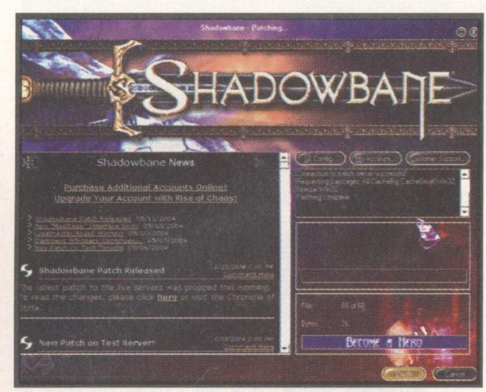
LES DÉFAUTS PAR DÉFAUT

Pas mal de joueurs ne suivent malheureusement pas mes conseils éclairés. Vous l'aurez compris, des PJ insupportables, vous allez en croiser. Des tas. Des ki parl com sa (kikooo lololol), qui décrochent jamais un mot, qui discutent un point de règle à longueur de temps, qui mendient de l'or ou du matériel et vous insultent si vous ne leur donnez rien. Des crétins en pleine crise d'ado, des vieux aigris, des étudiants en histoire incollables et collants, etc. Avec ces gens, il faut être fort et intraitable ! Tous les MMORPG mettent à votre disposition une commande merveilleuse appelée « /Ignore. » Inutile de vous en expliquer en détail l'effet évident : toutes les communications venant de l'enquiquineur seront automatiquement bloquées. Franchement, n'hésitez pas une seconde à bousculer les importuns dans votre oubliette personnelle. Dans un autre domaine, l'éditeur et les développeurs risquent de mettre vos nerfs à vif également. Certains communiquent très mal, d'autres ne travaillent pas assez bien sur leur jeu : manque de patchs ou patchs apportant de nouveaux problèmes, aucun effort pour animer leur jeu avec des événements spéciaux, etc. Faites gaffe à la qualité du suivi. Enfin, le dernier gros défaut des M'porgues, c'est vous. En tant que joueur, il faut une certaine dose d'auto-discipline car le phénomène d'accoutumance n'est pas un mythe. Si vous accrochez au jeu, vous réaliserez vite qu'il demande un gros investissement de temps pour





Les bugs ne sont pas rares, mais ceux qui déséquilibrent le gameplay sont les pires.



Comme les M'porgues ne sont jamais parfaits, des patchs fréquents sont un signe de bonne santé.

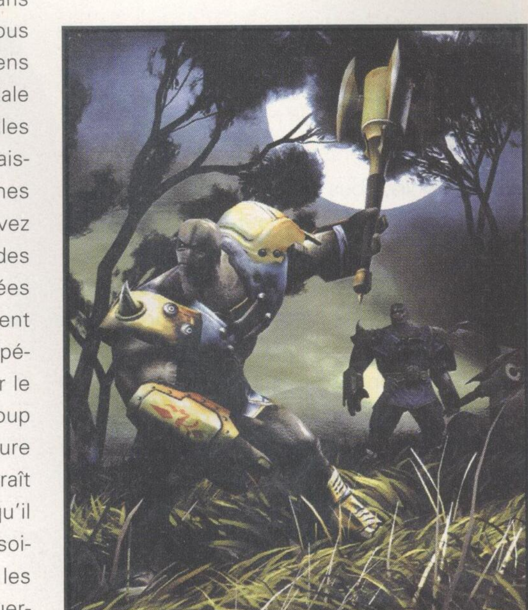


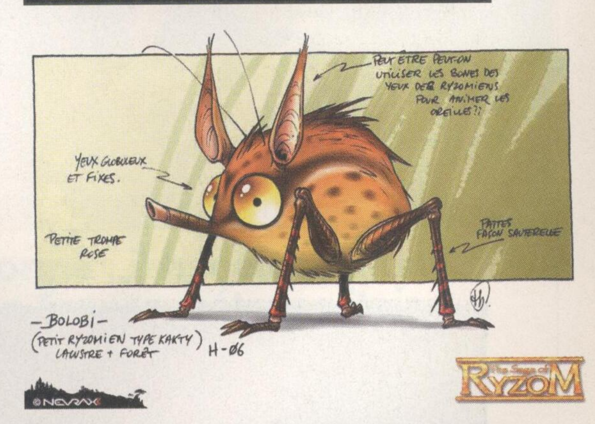
« Et tous mes persos sont sur Justice !!! » Quand on a envie de jouer et que son serveur est « down », on n'a plus que ses yeux pour pleurer...

être amusant. Sans y prêter attention, il est alors possible d'exagérer le dévouement que l'on porte à son perso et ses amis online. D'ailleurs, des joueurs deviennent parfois bien trop sérieux dans leur façon de jouer, jusqu'à faire fuir tous leurs compagnons. Les M'porgues peuvent être très, très prenants et votre entourage risque d'en pâtir. Tout le monde ne connaît pas ce délicat problème, mais il vaut mieux que vous soyez prévenu à l'avance. La vie sociale virtuelle c'est bien, mais pas au prix de la vraie. Dernier point, le coût. Un MMORPG demande un sacrifice financier mensuel, en plus du prix de départ, pour avoir le privilège de rester au club. Ça tourne autour de treize euros, parfois ça les vaut, parfois non.

L'AMUSEMENT, TU CHERCHERAS

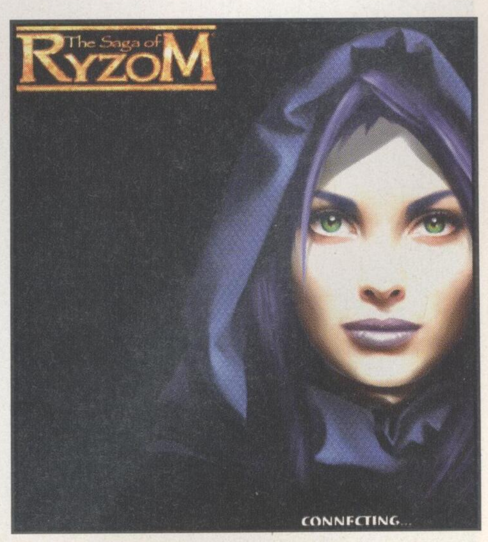
Alors ? z'êtes taillé pour les M'porgues ? Avant de vous jeter dessus, finissez de lire ce guide, ça ne sera pas plus mal. Première règle : respecter l'étiquette, ou la netiquette comme on dit. Faites en sorte que les autres ne vous inscrivent pas, vous, sur leur « ignore list ». Les réputations de boulet courent vite de serveur en serveur, très vite… Ensuite renseignez-vous sur le jeu : assimilez les FAQ, lisez les sites et les forums. Inutile de poser des questions dont les réponses sont déjà connues et disponibles, hein ? Au pire, faites appel à un administrateur ou demandez aux autres joueurs, poliment et sans insister des plombes. Vous rencontrerez plein de gens sympas, mais la proverbiale patience a de proverbiales limites. Cette connaissance des mécanismes du jeu, que vous devez acquérir, est primordiale, car la plupart des actions de votre personnage seront effectuées dans le cadre d'un groupe dont chaque élément est dépendant de l'autre. Une bande d'incompétents peut se faire rapidement massacrer sur le terrain. À l'opposé, on peut apprendre beaucoup sur le tas si un seul de vos collègues d'aventure sait expliquer les rôles de chacun. Ça paraît logique comme ça, mais croyez-moi, il arrive qu'il soit complexe et délicat de convaincre un soigneur de soigner, au lieu de taper sur les monstres, ce qui serait plutôt le boulot du guerrier, voyez-vous. Si vous avez la flemme d'apprendre les bases à l'avance, gardez au moins un profil bas et écoutez ce qu'on vous dit. Une fois que vous aurez le jeu bien en main et que les jeunes se tourneront vers vous pour le salut de leurs vies online, vous pourrez alors, si vous le souhaitez, agrémenter leurs misérables existences d'événements spéciaux de votre cru.







Les administrateurs interviennent dans le jeu pour régler les problèmes, sous une apparence parfois insolite…



C'est fou comme beaucoup de jeux aiment afficher des jolies femmes pour attirer le chaland. La fille de Ryzom gagne autant à être connue que l'elfette d'Everquest.

MMORPG

À moins que vous ne préfériez simplement vous pavaner, je vous assure que c'est réjouissant... Bref, pensez à vous amuser, quoi.

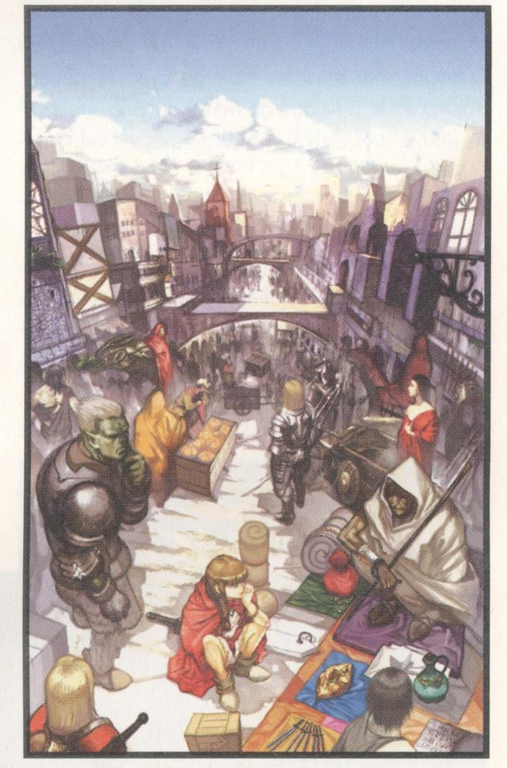
L'HEURE DU CHOIX A SONNÉ

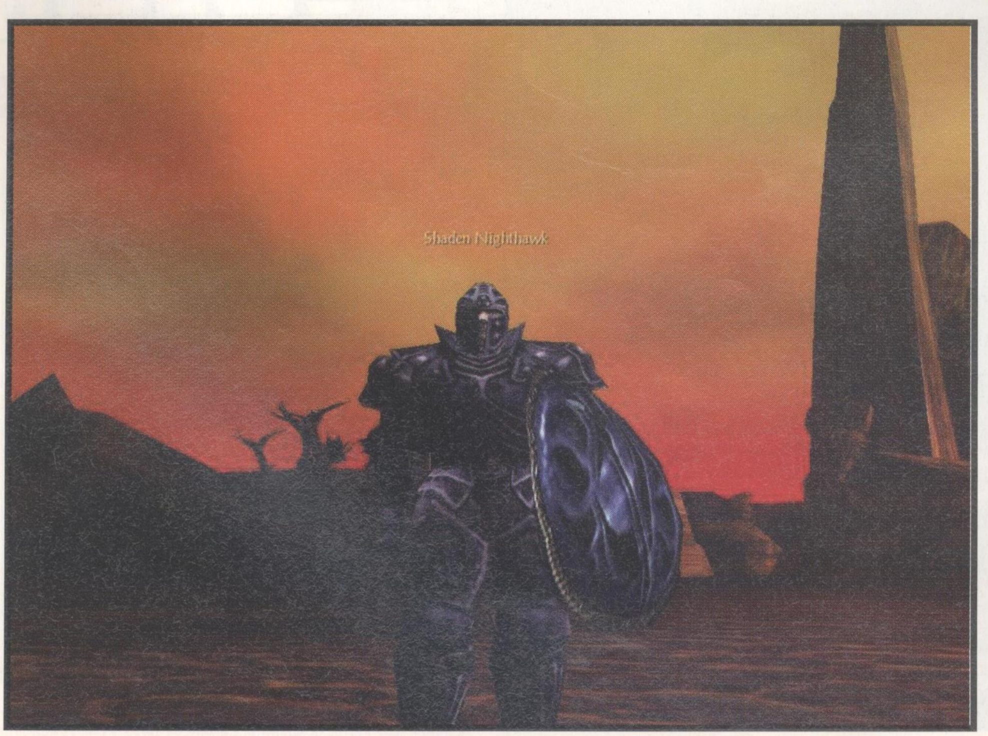
Bon ben voilà, vous savez enfin à peu près de quoi il en retourne. O.K. tout n'est pas abordé, mais j'ai pas cinquante pages et trois cerveaux, moi ! Vous verrez bien le reste sur place. Prêt à sortir les armes et le portefeuille ? Pour choisir le M'porgue qui vous convient le mieux, on va se faire un petit topo sur ce qui se fait actuellement et ce qui va arriver bientôt. Je dirai que le background est déjà un bon critère de sélection. Certains joueurs ne supportent pas les MMORPG sur fond de SF par exemple. Ensuite il vaut mieux qu'il soit beau. Même si ce n'est pas primordial à première vue, n'oubliez pas que vous allez y passer des heures. Par ailleurs le netcode devra être à la hauteur. Vous aurez toujours besoin d'une bonne connexion illimitée de type ADSL pour un MMORPG, mais si celui-ci lagge pour cause de mauvaise programmation, là ça ne va pas. Après, tout dépend. Soit vous avez déjà des amis que vous allez rejoindre sur un jeu, soit vous pouvez décider de tester le plus populaire d'entre eux (des jeux, pas de vos amis), toujours selon les règles qu'il propose et vos affinités. Faites attention, les plus grosses compagnies ne font pas forcément les meilleurs jeux. Suffit de voir comment Microsoft a traité Asheron's Call 2 avant que Turbine ne récupère son bébé... Et si le petit Funcom a merdouillé grave au départ, il mène son Anarchy Online avec talent depuis. L'évolution rapide du domaine oblige tout le monde à rester aux aguets de toutes les nouveautés. Voilà donc le point à la date de ce hors-série, jeu par jeu. Si après ça vous n'êtes toujours pas décidé, je me tire une balle.

Licence de M'porgue

Et maintenant, un petit test. Si vous comprenez cet extrait d'un interminable dialogue M'porguien, vous êtes fin prêt :

« L'autre jour, je vais faire un petit peu d'XP à BoT et je suis contacté par Clerark, un cleric d'Aurore qui monte un groupe. Il n'y a qu'un enchanter et moi, mais d'autres sont sur le chemin. On commence à puller avec moi comme tank, on tue lentement parce que je suis le seul DPS, mais on a le temps de faire quatre mobs avant que le tank n'arrive : un paladin, qui as suffisamment d'AA pour avoir son title final (the DUKE). On buffe, je pull et le mec tank. Et là, je vois Clerark qui passe son temps à caster des complete heal [...] » Merci à Arka et Clerark, des guildes Legions of Valhalla et Aurore (EQ), pour la bafouille. Allez, n'ayez pas peur, vous y arriverez !





Graphiquement, tout doit assurer pour que le jeu soit fun. Des jolis personnages, c'est cool, mais si le décor est pourri...

On ne perd jamais de temps en MMORPG. Un long voyage en bateau se révélera idéal pour affûter ses talents de pêcheur.



LA FOIRE AU M'PORGUES 2004

DEUXIÈME PARTIE

PAR FUMBLE

Aborder tous les M'porgues en détail, ça prendrait des pages et des pages. Alors on va se concentrer sur leur style, leurs points forts et leurs défauts. À vous de voir selon vos goûts et votre machine... Et n'hésitez pas à abuser des périodes d'essai gratos !



On va commencer par les trois grands anciens. Ils sont laids et techniquement dépassés. Cependant, il faut les respecter : ils ont de l'expérience et n'ont pas l'intention de crever, même si World of Warcraft risque leur porter un coup sévère. Voir les jeunes s'attaquer ainsi aux vieux ! Monde de merde...



EVERQUEST

EQ est un monstre sacré. C'est véritablement le MMORPG le plus joué sur les cinq dernières années. Alors évidemment, pour un débutant, c'est pas super aisé de débarquer là-dedans. EQ est presque un jeu professionnel tellement il demande au joueur de s'investir. Complètement orienté PvE, à l'exception de quelques serveurs PvP, l'action se porte surtout sur le leveling et l'acquisition d'équipement. Le crafting n'a pas une place trop utile. EQ s'adresse avant tout à ceux qui aiment les monstres et le loot ! Ne surtout pas oublier d'ailleurs que les combats sont parmi les plus tactiques du genre. Un souci par contre : graphiquement, c'est complètement dépassé.

Site officiel : www.everquest.com

ULTIMA ONLINE

Le MMORPG original, celui qui a fait rêver une foultitude de joueurs, dont moi. Le jeu est passé par une telle succession d'add-on et de modifications que je ne sais plus trop où ça en est. À ses débuts UO était une terre sauvage peuplée de PK et de lapins tueurs, c'était vraiment l'aventure. Mais peut-on encore se lancer dans UO ? Déjà, mieux vaut être fan de la série Ultima. Ensuite, il faut adhérer au style 3D isométrique. En tout cas, il est encore beaucoup joué et offre de nombreux avantages pour les joueurs sociaux qui aiment crafter, commercer et faire du roleplay.



Site officiel : www.uo.com

Guides et infos : http://uo.jeuxonline.info/

ASHERON'S CALL

Ce M'porgue est encore vivant et actif. En fait, les développeurs s'activent à mort pour être au niveau. Principalement orienté PvE, l'action se porte surtout sur la chasse, le loot, les events et les quêtes. Le crafting est principalement utilisé pour améliorer les objets du loot. Ce MMORPG est aussi l'un des rares à n'avoir aucune notion de classe : tout est basé sur les compétences. On y trouve des guildes viables de toutes tailles, les règles ne poussant pas à construire des «groupes parfaits». Gameplay plutôt simple, Housing présent et bien développé, c'est un jeu sympa pour démarrer sans prise de tête. Seulement voilà, il est vraiment moche et daté quand même.

Site officiel : http://ac.turbinegames.com



Et maintenant, en vrac et de façon non exhaustive parce que bon, il y a des m'porgues sans aucun intérêt aussi (non, je ne parlerai pas de Mankind), voici une liste de ce que l'on peut trouver sur ce marché hyper compétitif.



ASHERON'S CALL 2

Pour reprendre les mots de Maoh : « Un an après l'accouchement prématuré imposé par papa Crosoft, le divorce est enfin prononcé et maman Turbine prend les choses en main pour remettre son rejeton sur le droit chemin. Il était temps. » En gros, le petit AC2 suit les traces d'AC (PvE, quêtes et events) tout en se démarquant : un PvP jouable et un RvR de plus en plus présent. Bref,

les patchs arrivent et ça s'étoffe bien (le craft devrait être entièrement révisé en ce moment même). En plus, il s'agit d'un des plus beaux MMORPG sortis.
Site officiel : http://ac2.turbinegames.com
Infos et guides (en français) :
http://ac2.jeuxonline.info
www.royaute-rpg.com/AC2/

ANARCHY ONLINE
Deux factions se font la gueule, à vous de choisir votre camp dans ce titre à la sauce science-fiction cyberpunk. La guerre du Notum est un peu molle en ce moment car l'action se porte plus sur les raids PvE dans les Shadowlands. Mais dans pas longtemps, les joueurs en auront décousu avec le Boss des lieux et viendront ranimer les vieilles querelles PvP. Le craft est aussi présent, mais un peu brouillon (bientôt refait ?). AO est un bon produit pour débuter si les nains et les elfes vous les brisent...
Site officiel : www.anarchy-online.com
Infos et guides (en anglais) : http://aovault.ign.com/

DARK AGE OF CAMELOT
DAoC est un M'porgue populaire comptant pas mal d'adhérents. Il a vécu un certain nombre de transformations et reste un bon jeu pour débuter, malgré ses graphismes vieillissants (les extensions améliorent le décor, mais pas les personnages). Le PvE ne satisfera pas les plus assidus du genre, car l'action se porte plus sur le PvP. Albion, Midgard et Hibernia, les trois royaumes, se frittent allègrement grâce à un système de RvR assez complet. Les batailles rangées et les prises de fortifications sont à l'honneur. C'est donc sur ce point qu'un joueur saura s'il aime DaoC ou pas. Pour le crafting, ce MMORPG est assez bof par contre. Côté add-on, on trouve Shrouded Isle et Trial of Atlantis. Mais aussi des « plus « gratos comme Fondation et Frontier (à venir).
Site officiel : www.darkageofcamelot.com


Dark Age of Camelot

STAR WARS GALAXIES
Le problème avec SWG, c'est qu'il a promis beaucoup de choses et nous a un peu pipeautés. De quoi énerver du monde... Cependant, c'est un bon jeu qui cherche encore ses marques. L'univers Star Wars est un plus évident, mais le PvE manque un petit peu de panache, pendant que le PvP a du mal à décoller si les joueurs ne prennent pas les choses en


Star Wars Galaxies

main eux-mêmes (une refonte totale du système est prévue). Le crafting et le commerce sont par contre excellents, tout comme les possibilités de roleplay. Le système propose en effet des personnages très adaptés : danseurs, musiciens, etc. Le terrain de jeu est très vaste et graphiquement réussi. À venir : une extension de combats dans l'espace, à la Xwing.
Site officiel :
http://starwarsgalaxies.station.sony.com
Site francophone : www.swg-fr.com

HORIZONS
Horizons, c'était beaucoup d'innovations annoncées, avant qu'il ne se fasse oublier et arrive sur le marché comme un MMORPG de plus. Il n'est pas si moche que ça, mais très mal optimisé, ce qui gâche toute l'expérience. Horizons ne fait pas du tout dans le PvP, plutôt dans le PvE et les events. Et même là, il reste encore du boulot aux développeurs. Cela dit, ils ont l'air de se bouger un peu. La grande réussite du jeu, c'est le craft très bien pensé. Si vous êtes un bâtisseur dans l'âme, Horizons peut valoir le coup d'œil.
Site officiel : www.istaria.com



Horizons

SHADOWBANE
Laid. Voilà ce qu'est Shadowbane. C'est ce que l'on remarque en premier et c'est bien dommage puisque ce jeu offre une bonne expérience du PvP. SB demande un gros investissement pour sa guilde (impossible de jouer en solo), en échange de batailles RvR stratégiques et intenses. Le PvE est quasi sans intérêt et le craft inexistant. Néanmoins, un système de gestion et de construction de villes le remplace. Si seulement Ubi Soft pouvait se payer un nouveau moteur graphique pour ce MMORPG...
Site officiel : www.shadowbane.com


A Tale in the Desert

A TALE IN THE DESERT
On parle rarement de cet étrange M'porgue hors normes qui ne tolère aucun combat, seulement le crafting. Le but des différentes guildes consiste à construire les pyramides d'Égypte en maîtrisant pour cela tout l'artisanat disponible. Et c'est énorme. Techniquement basique, tout l'intérêt d'aTitD est basé sur les joueurs, qui s'entraident, marchandent, créent des œuvres d'art et votent pour leurs propres lois au sein même du jeu. Un MMORPG étonnant réservé aux avertis.
Site officiel : www.atitd.com


City of Heroes

MMORPG RIP

Ca fait pas mal de jeux tout ça, non ? Et il y en a plein qui poussent à la porte. Avec cette concurrence, il fallait bien que les plus faibles dégagent. Motor City Online fut le premier jeu massivement multijoueur online à casser sa pipe. À présent c'est Earth & Beyond, plus proche du style M'porgue, version spatiale, qui tire sa révérence faute de joueurs. Avec tout ce qui va sortir, évaluez les chances de survie de chaque jeu avant de choisir.

CITY OF HEROES

Ici pas de craft ni d'équipement. De quel genre de matos aurait besoin un super-héros muni de super pouvoirs, de toute façon ? Combattez le crime dans la ville de Paragon City (PvE), affrontez des Super-Vilains (PvP, dispo avec l'add-on City of Villains dans quelques mois) et repoussez les invasions alien (events). La création de personnage de ce M'porgue est fantastique. Simple, stable et fun, CoH est un bon jeu pour débutants et joueurs occasionnels.
Site officiel : www.cityofheroes.com


Lineage 2

LINEAGE 2

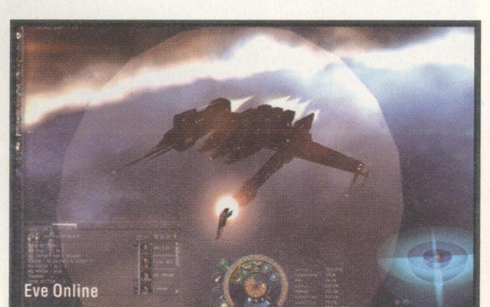
Ce jeu d'origine coréenne est destiné à un public masochiste : mort très pénalisante et gameplay entièrement basé sur les affrontements sauvages entre joueurs. Pas idéal pour les débutants, donc. Le PvE est honnête et le craft, réservé à la race des Nains, est moyennement complexe. Tout le fond de l'histoire devrait se mettre en place en ce moment, là, en juin, avec une extension intéressante sur les sièges de château et la gestion du monde par les guildes.
Site officiel : www.lineage2.com

FINAL FANTASY XI

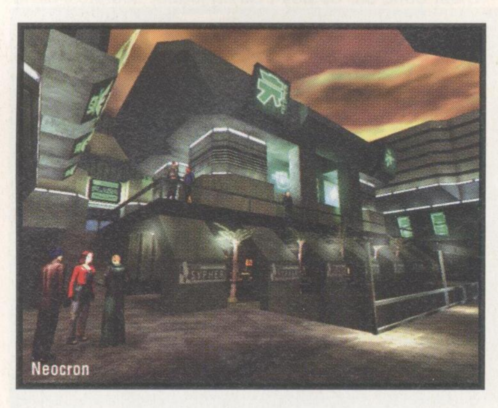
Ce M'porgue a réuni les joueurs PC et console, asiatiques, américains et européens (pas officiellement, mais bon), explosant même les records d'inscriptions d'Everquest. Si on supporte l'interface « sans souris » venue de la PS2, on peut trouver dans FFXI un jeu très complet, classique et innovant à la fois, surtout au niveau du PvE en groupe et du craft. Le PvP a été implémenté récemment et prend la forme d'une sorte de sport. Il semble original et apprécié des joueurs de haut niveau. FFXI séduira les fans de la série comme les autres.
Site officiel : www.playonline.com/ff11us
Quêtes, guides, etc. : http://ffxi.allakhazam.com

EVE ONLINE

Ou « Le M'porgue de l'espâaaace. » Un peu lent à démarrer pour le nouvel arrivant, ce jeu de vaisseaux spatiaux propose un bon système de commerce. On chasse le pirate en PvE, mais les guerres entre guildes sont possibles pour les joueurs puissants. C'est déjà plus pépère côté gestion et crafting. Miner, construire des vaisseaux, récupérer des plans de construction, il y a de quoi s'amuser si on aime les étendues étoilées.
Site officiel : www.eve-online.com


Eve Online


Final Fantasy


Neocron

NEOCRON

M'porgue à l'ambiance cyberpunk et adulte permettant le PvE et le PvP entre corporations. L'originalité réside ici dans un système de combat FPS. Le craft est aussi présent, mais assez limité. Si Neocron risque d'être un peu obscur pour un néophyte, son univers peut tout de même être attirant.
Site officiel : www.neocron.com

PLANETSIDE

Oubliez la plupart des mécanismes décrits dans le guide car ce jeu n'est pas vraiment un MMORPG. C'est un MMOFPS et le seul du genre, avec World War Online. Un monde persistant fait office de champ de bataille gigantesque pour trois factions en guerre, provoquant des bastons mémorables entre centaines de joueurs. Malheureusement quelque chose dans ce mélange de gameplay ne semble pas attirer les adhérents et le jeu décline doucement.
Site officiel : http://planetside.station.sony.com/



Ouf, bon ben je m'arrête là. Si votre M'porgue favori n'est pas cité, plaignez-vous à votre poisson rouge ! Merci aux collègues et tous mes potes d'Agora pour le coup de pouce (désolé, si vous m'aviez filé moins d'infos à relater dans ce dossier, j'aurais eu la place de mettre tous vos noms. Dommage !).

Ze Art of ze Beta Test

Ne rêvez pas, aucun M'porgue ne sera jamais finalisé à sa sortie. Bugs, déséquilibres, lag, tous ces défauts existeront longtemps. Le plus gros des problèmes est néanmoins corrigé avant le lancement du jeu, lors de la phase de beta-test à laquelle de nombreux joueurs et futurs payeurs s'inscrivent. Leur boulot sera de tester tout ce qu'offre le jeu et de faire des rapports sur les erreurs rencontrées. En contrepartie, ils découvrent les mécanismes et l'univers du MMORPG avant les autres. On en trouve de deux sortes : le mauvais beta-testeur, bon, il se logge, y joue et bon, y fait des bug reports. Le bon beta testeur, lui, il se logge, y joue et paf, il fait des bug reports. Mais c'est pas pareil. Bon, j'avoue, ça ne veut rien dire, mais je préfère placer une référence aux Inconnus que vous faire la morale.


En bêta, pas question de se plaindre des problèmes, alors autant en rire. Surtout s'ils sont tout roses.

RYZOM

Joli jeu français à l'univers original. Un peu trop même, parfois. Le craft devrait être assez complet, tout comme le reste du jeu. Le gameplay semble toutefois assez classique pour ne perdre aucun débutant. http://ryzom.com

WORLD OF WARCRAFT

Vous devez déjà être un peu au courant non ? La bêta hypnotise pas mal de joueurs et même des anti-M'porgues farouches. C'est parce que Blizzard mise sur la qualité d'un contenu classique avant toute innovation bancale. À mon avis, WoW devrait être idéal pour les débutants, car la prise en main est déjà excellente dans la bêta. www.blizzard.fr/wow_new

Incoming ! (En M'porguien : « Les monstres arrivent «)

Si vous faites la moue devant cette belle liste de MMORPG, tant pis pour vous. Peut être serez-vous plus intéressés par les projets en développement ? En voici quelques-uns.



Everquest 2 : Une bêta très fermée commence à peine pour ce jeu techniquement prometteur. Ce sera probablement du Everquest avec le PvP en plus. Reste à voir les innovations.
http://everquest2.station.sony.com



Warhammer Online : Un jeu assez secret encore, mais très attendu du fait de son excellent univers. Une combinaison de Warhammer Battle et Warhammer jeu de rôle est à prévoir, en espérant que tous les fans seront satisfaits. Sinon on casse tout. www.warhammeronline.com

Dark And Light : Un jeu français à l'allure sympathique qui se veut assez équilibré pour plaire à tout type de joueur. On ne leur souhaite que du bien, vu que le monde a l'air assez joli.
www.darkandlight.com

Ultima X Odyssey : Aucunement la suite de UO, au contraire. Les devs ont voulu un jeu orienté action et explosage de monstres à la chaîne pour varier du côté social de leur autre produit.
A voir : www.uxo.ea.com

Neverwinter Nights (NWN pour les amis) est un jeu méconnu qui... Ah, on me fait signe que non. Bon, O.K., les fans superactifs se comptent par centaines de milliers, Bioware a dû engager un stagiaire en comptabilité dans le seul but de recenser les trophées et récompenses accumulés depuis sa sortie et chaque jour du nouveau matos pondu par la communauté tombe du ciel comme si une bénédiction d'un type un peu particulier (invocation de modules niv. 6) avait été lancée. Alors qu'est-ce qui, hein, je vous pose la question, qu'est-ce qui différencie ce produit-là d'un autre ? Un indice : ce n'est pas son mode solo, sinon on n'en parlerait pas ici...



Le souci avec les scénars faits maison, c'est les scripts. Rien à faire, ce marchand ne veut rien me vendre.



Faites pas attention à moi, les gars, vraiment, je ne fais que passer.

Mutant et fier de l'être

L'exploit de NWN, c'est d'avoir inventé un nouveau genre. Il y a des jeux comme ça qui dessinent un avant et un après. Et dans son nouveau genre, NWN est encore le seul représentant. De quelle espèce au juste ? Disons... un JdR (Jeu de Rôle) vidéo qui s'est efforcé, avec une grande part de succès, d'exploser toutes les limites imposées à l'imagination par le support vidéo, et d'offrir à ses joueurs la même liberté qu'ils auraient eue avec un JdR papier. Pas très clair, eh ? Zappez pas, je m'explique.

Neverwinter Nights

Neverwinter Nights

Je me souviendrai toujours de mon premier perso Neverwinter Nights : une barbaresse orc musclée comme un buffle, la tignasse en bataille, incapable d'articuler une phrase complète et répondant au doux nom de Yurk Yurk. C'était le bon temps, la vie simple, quoi. Puis j'ai rencontré Aurora, et ma vie a basculé.

par maoh



La tronche de mon perso MJ quand je suis en mode visible. Trop la classe. Si si.



Eh eh je savais bien que j'avais gardé des sauvegardes de Yurk Yurk quelque part... Instant nostalgie.

Petit cours de rattrapage

Pour les deux du fond qui n'ont pas bien suivi. Un JdR papier, c'est quoi ? Les rôlistes (appellation traditionnellement réservée aux pratiquants dudit JdR papier) poussent toujours le même soupir angoissé à l'énoncé de la question. Puisque vous savez a priori déjà ce qu'est un Jeu de Rôle vidéo, on va partir de là. Pensez à l'un de vos personnages : au paladin que vous avez joué sur Baldur, ou à la sorcière de feu avec laquelle vous avez hanté Diablo II. Dégagez-le du jeu et gardez-le juste en tête. Laissez-moi m'occuper du reste et faire vivre le monde qui l'entoure : je vais être votre maître de jeu pour cette très courte séance. Imaginez... Votre paladin, dans son armure rutilante ; votre sorcière, qui marche d'un pas assuré. Vous avancez dans un réseau de grottes sombres et humides. Soudain, un énorme schmurf des cavernes bondit d'un surplomb rocheux et vous fonce dessus, tous crocs dehors. Que faites-vous ? « Je lui explose la tronche avec mon épée » + 3 ou « Je lui crame le poil avec mon Mur de feu », me répondrez-vous ? Eh bien, un jeu de rôle, c'est ça. Un joueur – maître de jeu et des joueurs – joueurs qui blablatent, le premier étant en charge de faire vivre l'univers qui entoure les personnages des seconds, en lieu et place d'une bête IA qui se contentera, elle, d'afficher à l'écran ce qu'on l'a programmée pour afficher. Pas d'image certes pour le JdR papier ; mais pas de limites non plus à l'imagination.

Vous l'aurez compris

C'est vers ce noble but que s'efforce de tendre NWN. Il veut offrir à ses joueurs le jeu tel qu'eux le conçoivent. Sans limites. C'est comme chez Ikea, on vous file les éléments et la clef, vous vous démerdez pour monter le meuble vous-même. Et oui, comme chez Ikea c'est génial sur le principe mais c'est une autre paire de manches quand il s'agit de s'atteler à la tâche et d'obtenir un truc qui tienne davantage d'une armoire que d'un bric à brac branlant. Votre nouvelle référence en matière de kits a un nom, celui du logiciel Aurora, l'éditeur de jeu de NWN, l'outil avec lequel les développeurs de Bioware ont créé - entre autres - leurs campagnes et qu'ils laissent à votre disposition. C'est joli, comme nom, Aurora. C'est poétique. Ca évoque le nombre de levers de soleil que vous aurez l'occasion de contempler, les yeux tout rouges et le visage hagard, à vous étonner qu'il fasse déjà jour.

Aurora, éditeur couteau suisse

C'est bien joli, tout ça, mais concrètement ça veut dire quoi ? Ça marche comment ? Imaginez... Votre dossier Neverwinter Nights. Sous Windows, vous le visualisez bien, là ? Il est rectangulaire et tout jaune... Parfait. A l'intérieur de ce dossier, vous avez (surprise !) d'autres dossiers. Ils contiennent des éléments clefs qui tous ensemble permettent de construire un univers. Pour faire un univers, il faut des personnages, des items, des créatures, des terrains, des bâtiments, etc. (les ingrédients) ; et il faut des histoires, des intrigues, des dialogues, des règles pour que tout ça fonctionne. Le véritable exploit de Bioware, c'est d'être parvenu à créer une interface - Aurora - entre ces dossiers aux contenants

Shadows of Under Unred rhaaa !

Bioware s'est spécialisé dans les extensions aux noms impossibles : Shadows of Undrentide (SoU), la première, et Hordes of the Underdark (HoU - j'ai peur - pour les intimes), la seconde, présentent en gros les mêmes caractéristiques. Vous y trouverez une nouvelle campagne solo - celle de HoU déchire, faut dire aussi que je l'ai testée en multi directement, et avec un MJ de premier choix. Mais ce que les pros de NWN online attendent, ce ne sont pas les campagnes, ni même les nouvelles classes de prestige qui vont allumer des nétincelles dans les yeux des simples joueurs, mais plutôt les nouveaux outils qui viendront enrichir la database d'Aurora : les nouveaux tilesets (types de décors), les items, les persos, les skins ("peau ", apparence), mais aussi les nouveaux automatismes qui faciliteront l'utilisation d'Aurora.

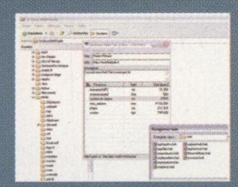


Mais qu'est-ce qu'ils foutent, les joueurs ? Marcel va pas chauffer la salle cent ans non plus...

Les gars, vous retournez surtout pas, mais je crois qu'on est suivis...



Un Hak Pak c'est quoi donc ?



Un Hak Pak, ça pique un peu la langue à prononcer mais c'est quand même bien utile. En gros, c'est un mod, une valise à fichiers (musique, sons, skins, persos, scripts, dialogues...). Certains fichiers comme les scripts sont de toute façon chargés avec le module : le Pak ne vous sert alors que de valise, par exemple pour mettre en ligne un set d'items personnalisés. Mais le Hak Pak, c'est surtout un outil qui se charge de décompresser correctement les fichiers non inclus dans le système (comme des musiques ou des skins de décor personnalisées) à la place de ces gros flemmards de joueurs, afin qu'ils n'aient plus qu'à appuyer sur le petit bouton « installer » pour que tous les éléments du Pak aillent se coller tout seuls à la bonne place.

Genre : Jeu de rôle et plus si affinités Éditeur : Atari Développeur : Bioware/Canada
Config Mini : CPU 450, 96 Mo, directX 8.1, carte vidéo 16 Mo Config Recommandée : CPU 800 MHz, 128 Mo, carte GeForce 2

incompréhensibles et vous : un outil assez astucieux pour que n'importe qui puisse manipuler tout ça et en extraire le jeu de son choix. Et quand je dis « jeu », j'entends bien « jeu », pas « scénario ».

Avec la Bioware corp., c'est possible

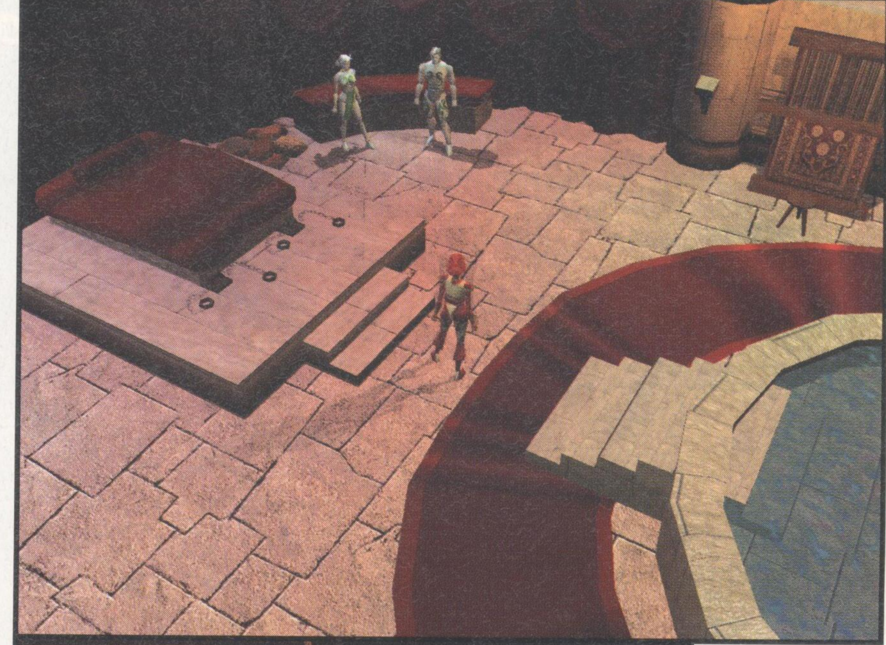
Bien évidemment, vous pouvez créer les scénarios que vous voulez - seule limite : NWN est un monde médiéval fantastique, vous ne trouverez pas non plus n'importe quels éléments dans le jeu. Peu de chances d'y dénicher un robot géant, par exemple. Quoique, si vous y tenez, vous pouvez le dessiner et l'importer, votre robot, ça AUSSI ça a été prévu et concrétisé en outils destinés à simplifier la chose. Au-delà du scénario, vous pouvez choisir de concevoir un jeu dédié au solo ou au multijoueur. Vous pouvez décider d'en faire un scénario d'un soir ou un monde persistant. Vous pouvez le concevoir comme auto-suffisant (tous les détails ont été prévus, un joueur peut charger votre module et le jouer en solo) ou demandant la présence d'un MJ (maître du jeu) pour pouvoir fonctionner correctement (les bases sont là, mais l'intrigue ne peut tourner de manière autonome). Vous pouvez concevoir un module qui n'aurait plus grand chose d'un scénario mais ressemblerait plutôt à un MMORPG, avec un univers persistant et en perpétuelle évolution. Vous pouvez conserver le système de règles existant, le modifier légèrement, le modifier lourdement, le refaire entièrement...

Quand les monstres se déchirent la tête entre eux... Allez les verts !





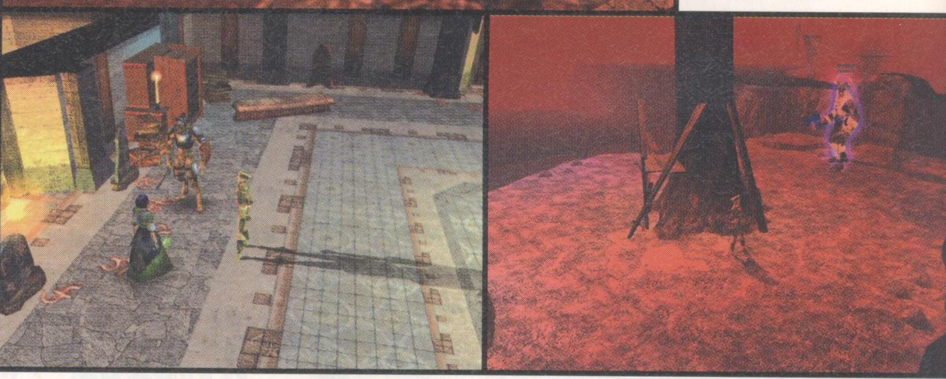
« Euh on est obligé de passer par ici ? » « Mais oui t'es con, tu vois bien qu'ils gardent un coffre... »



Oscours, MJ ! Le monsieur et la dame, là, on dirait qu'ils me veulent du bien...



Je vous présente le bâton à emotes : c'est pas évident à voir, mais je suis en train de danser, si si.



Je sais pas pourquoi, mais je sens qu'il ne va pas vouloir me laisser entrer...

Y'a juste un léger problème

Tout cela est certes authentifié réalisable à 100% ; le truc, c'est que le contrat omet de préciser l'âge que vous aurez quand vous serez venu à bout de votre tâche. Parce qu'Aurora a beau parvenir à faire passer tous les processus de création à travers une interface conçue pour vous ou moi, ça reste un vous ou moi qui aurait quand même beaucoup, beaucoup de temps à lui. Créer un item, c'est super simple. Comprendre comment fonctionne l'éditeur de dialogues, c'est assez facile. L'utiliser pour créer un dialogue complexe, c'est déjà autre chose. Utiliser l'éditeur de plots (intrigues), c'est assez évident, mais vous avez tout intérêt à vous montrer logique et très organisé si vous ne souhaitez pas que les quêtes que vous « fabriquez » avec l'aide d'Aurora ne partent en grand

La bibliothèque ultime : nwvault

Vous l'aurez compris, tout le secret réside dans la souplesse d'utilisation. Vous imaginez donc bien qu'à partir du moment où tout est possible, tout arrive : on trouve VRAIMENT de tout pour jouer en multi à NWN. Heureusement, http://nwvault.ign.com s'est chargé de compiler et trier tout ça pour vous. Vous y trouverez une liste impressionnante de modules prêts à l'emploi, accompagnés ou non de Hak Paks pour les personnaliser. Vous vous y repérerez grâce à un classement - bien pratique pour les architectes - de tous les scripts officiels ou pas, des personnages prêts à l'import, des items / créatures / plaçables personnalisés, des guides et aides de jeu, des informations sur les guildes, serveurs, mondes existants... Bref c'est le bonheur : ce site est la caverne d'Ali Baba. Si vous voulez aller vite et trouver directement le meilleur du téléchargeable, qu'il s'agisse de modules ou d'autres fichiers, allez à cette adresse : http://nwvault.ign.com/Files/HallOfFame.shtml (clefs Google : nwvault hall fames). Vous débarquez directement sur la page Hall of Fames, qui vous propose le top du top pré-écrémé. Les meilleurs scénarios y sont, les meilleurs outils aussi, les meilleurs scripts, les meilleurs hak paks.

Je me contrefous de ce qu'a dit le MJ ! Il est hors de question que je traverse ça !

n'importe quoi. Globalement, 99% des outils peuvent être compris assez rapidement, à défaut d'être utilisables avec la même rapidité.



Prisonnière ! M'en fous, car en fait c'est moi le MJ ! Ah ah !

En fait, deux légers problèmes...

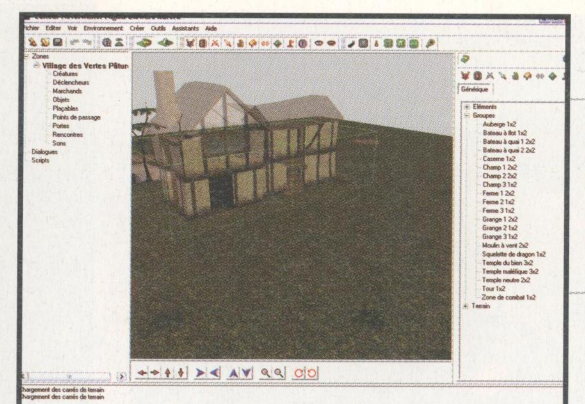
Le 1% qui reste, c'est le vrai gros hic : le scripting. Aurora fonctionne par scripts : ils sont partout, ils forment la base du système de jeu. Et ils ne sont pas particulièrement simples à utiliser. Ils sont écrits dans un langage de programmation qui ressemble à du C++ très simplifié : pour un non programmeur, c'est juste l'enfer. Vous pouvez certes vous débrouiller en copiant sur les petits camarades : vous avez adoré les cocons qui se transforment en araignées noires, vous pouvez assez facilement récupérer un exemplaire du script et le bidouiller pour qu'il transforme un cocon en araignée jaune. Ou une enclume en chèvre si ça vous tente davantage. Mais pas la peine de vous frotter aux scripts de système (ceux qui déterminent les règles lourdes) à moins que vous ne sachiez parfaitement ce que vous faites. Et de toute façon vous trouverez bien un système qui vous plaise, avec ceux qui existent déjà, qu'ils aient été créés par l'équipe Bioware ou par la communauté. Un tel « système », ça peut être beaucoup de choses : un ensemble de fonctions qui animeront les PnJ (personnages non joueurs) pour faire vivre un peu les rues de la ville ; un système qui forcera les joueurs à s'alimenter sous peine de malus ; un système encore plus hardcore qui implémentera la mort définitive des personnages... Ecrire ce genre de système n'est pas du tout à la portée de n'importe qui ; l'utiliser et l'installer où vous voudrez une fois qu'il a été écrit, si. C'est parfois prise de tête pour « accorder » les scripts, mais c'est faisable.



On trouve décidément de tout dans ce CEP. Un p'tit coin d'parapluie contre un coin d'paradis...

Panneau de choix à gauche, panneau de création à droite : les deux sources de pouvoir du MJ.

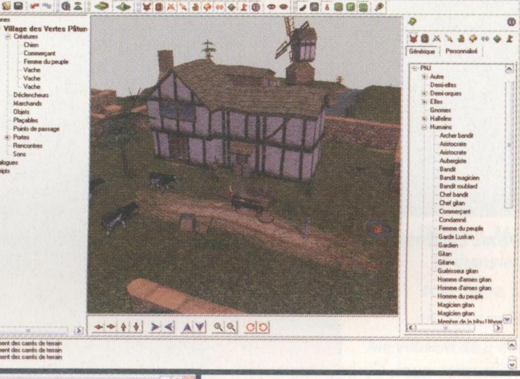




Aurora, c'est ça. Aurora, ça a été plus fort que moi, mais je me suis bien marrée dessus quand même.

L'outil maître de jeu

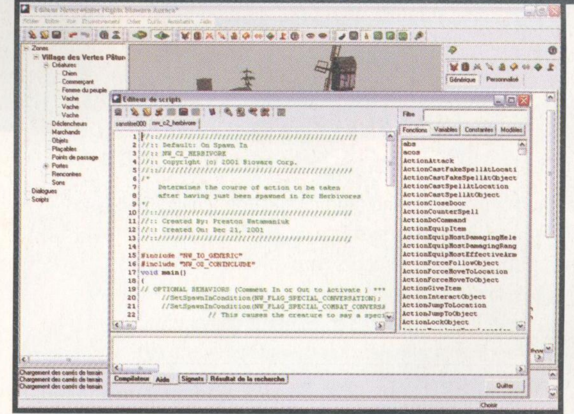
C'est le deuxième grand trait de génie de NWN. Un outil supplémentaire, qui n'a plus rien à voir avec Aurora dans la manière de fonctionner, mais qui en est le parfait complément. Au lancement de NWN, vous pouvez choisir : 1) de lancer Aurora 2) de lancer le jeu et vous y connecter en tant que joueur 3) de lancer le jeu et vous y connecter en que maître de jeu - MJ. Il est conteur, arbitre, animateur de la partie, et doté de pouvoirs étendus qui lui permettront de contrôler très efficacement son environnement. L'interface du MJ est à peu de choses près exactement la même que l'interface joueur, le peu de choses en question étant constitué notamment d'une barre supplémentaire en haut de l'écran. Sur cette barre, un paquet d'outils, dont deux primordiaux : le « choix » et le « créateur ». L'outil choix vous permet entre autres possibilités de sélectionner n'importe quel lieu du module pour vous y rendre immédiatement, l'outil créateur vous permet de créer n'importe quel item, créature, plaçable (un plaçable, c'est en gros un objet décoratif, non transportable par un joueur à la différence d'un item) et de le placer où vous le souhaitez. Vous pouvez aussi, en vrac : prendre possession de n'importe quelle créature, la tuer, l'envoyer dans les limbes (fonctionnalité qui vous autorise à cacher et retrouver rapidement les unités, les items, n'importe quoi dont vous pourriez avoir besoin ou que vous souhaiteriez garder au chaud, dans un espace virtuel. Enfin, encore plus virtuel que d'habitude, disons)... Vous pouvez téléporter tous les joueurs où vous le voulez, vous transporter auprès d'eux, vous rendre visible ou invisible à leurs yeux, invoquer n'importe quel sortilège existant, etc.



En exclusivité rien que pour vous, la création du module des Vertes Pâtures.

Exemples de trouvailles du CEP : de jolies robes et une chaise à ours, pas super rapide mais très in.





Je sais, c'est un peu rébarbatif à voir, mais c'est vraiment moins dur que ça en a l'air, de modifier un script.

Modules coups de cœur

Un grand coup de chapeau à Stefan Gagne pour une superbe série de modules - sa série Penultima est devenue une vraie saga - qui en font l'un des architectes rois de la communauté NWN. Histoire de ne pas laisser la communauté française en rade, Fabien Cerutti s'est chargé de nous représenter au palmarès des meilleurs modules. Vous trouverez le meilleur de leur œuvre sur le DVD du mois, en provenance directe des dernières versions de nwvault.

En deux mots

NWN réunit tout simplement le plus grand potentiel d'un JdR multi plus souple que tout ce que l'on aurait osé rêver, et qui a déjà permis à des dizaines de milliers de joueurs de créer, qui son scénario d'un soir, qui son petit MMORPG à lui, qui son réseau de serveurs semi-persistants... Certains de ces petits mondes se sont taillé une réputation depuis. Et, point tout aussi important, il est alimenté par une communauté soudée qui fonctionne sur le principe de l'entraide générale : tout ce qui peut être imaginé pour simplifier, automatiser, assouplir encore Aurora est bienvenu, tout le monde y travaille de bon cœur, puisque l'échange y est gagnant - gagnant. Bioware encourage un maximum le mouvement et se débrouille pour être très proche de sa communauté de joueurs NWN. Au final, ça donne des trucs comme le CEP (Community Expansion Pack), une sorte d'énorme paquet cadeau contenant tout ce que la communauté a pondu de meilleur et que vous trouverez un peu partout, y compris sur le DVD Joy.

LAN ET INTERNET

Voilà à quoi ressemble une carte réseau Ethernet 10/100 Mbit/s PCI toute bête.

Vous avez la nausée dès qu'on vous parle de protocole ou d'adresse IP ? Pour vous, « l'Ethernet » est un solvant anesthésique ? Vous n'arrivez pas à installer le moindre jeu sur votre minitel ? Alors je peux rien pour vous, désolé, vous êtes vraiment trop nul. En revanche, si vous voulez quand même jouer en réseau mais que vous n'êtes pas un as de la technique, suivez le guide.

Bon, je vous préviens tout de suite, n'espérez pas devenir ingénieur informaticien spécialiste des réseaux d'entreprise en lisant les pages qui suivent. Vous ne trouverez ici que le b.a.-ba, c'est-à-dire juste le nécessaire pour arriver à jouer sur le net ou monter son petit réseau local pour s'amuser entre amis. Je précise ça dès le départ pour m'éviter de longues et fastidieuses correspondances avec des grands manitous de l'informatique qui pourraient prendre un malin plaisir à étaler leur science toute puissante ; j'ai pas envie de dérouler du mail pendant des heures. C'est donc volontairement que je n'entrerai pas dans les détails, afin que tout reste compréhensible pour le commun des mortels.

CAHIER DES CHARGES

Avant de vous expliquer comment vous y prendre pour rejoindre les parties qui font rage sur le net, on va d'abord voir comment monter un petit LAN sympa, histoire d'affronter ses potes le dimanche ou les jours fériés. En fait, c'est un peu la base. « Oui mais un LAN, c'est quoi ? » Bon, pour ceux qui se poseraient encore la question, un LAN, c'est un réseau local entre ordinateurs situés à un même emplacement géographique (Local Area Network, en V.O.). Si vous possédez deux ordis à la maison, vous pouvez donc déjà constituer un petit réseau, ne serait-ce que pour partager des fichiers, une imprimante, une connexion Internet ou, plus sérieusement, vous en mettre plein la tronche sur UT2004 ou sur Battlefield. Et c'est encore plus marrant quand on a la possibilité de transformer son salon en véritable salle de jeux avec trois ou quatre machines supplémentaires.

Ne vous trompez pas, en LAN, il faut utiliser un câble RJ45 « droit ». Suffit de regarder si les petits fils de couleur au bout sont bien dans le même ordre et ça devrait aller.

MOBILISATION DES FONDS

Pour commencer, il faut s'assurer d'avoir une prise RJ-45 sur chaque PC (une prise réseau, quoi). Soit les machines en sont déjà équipées, soit il vous faudra installer une carte réseau à l'intérieur. Rien de compliqué, on en trouve un peu partout sur les sites marchands du net ou chez n'importe quel revendeur informatique pour 15 euros. Demandez une carte Ethernet (c'est le nom de la technologie employée pour faire fonctionner votre réseau) si possible de marque 3-Com, Realtek ou D-Link, mais les modèles basés sur des marques moins connues fonctionnent déjà très bien. Assurez-vous juste qu'il soit indiqué 10/100 MBit/s quelque part (c'est la vitesse de transfert) et qu'elle soit sur port PCI, histoire de ne pas repartir avec une carte SCSI sur port ISA, enfin j'me comprends. Avoir la carte réseau, c'est bien, mais il faut aussi penser à se procurer un switch pour interconnecter tous les PC entre eux – environ 40 euros, pas cher. Un switch, c'est un concentrateur qui se présente sous la forme d'un petit boîtier bardé de prises RJ-45. Pour un petit réseau sympa, un modèle moyen de gamme est déjà très suffisant, il faut simplement être sûr que le nombre de prises sur le concentrateur soit au moins égal au nombre de machines que vous désirez relier. À partir de là, vous possédez tout le matériel nécessaire pour monter votre LAN. Il ne vous manque plus que les câbles pour brancher tout ça. Ha justement, tant que j'y pense, procurez-vous des câbles RJ-45 « droits » et non « croisés », c'est l'erreur classique. Ces derniers sont destinés à brancher seulement deux PC entre eux directement, comme avec un câble Firewire par exemple. Mais pour un réseau plus conséquent, ne vous faites pas avoir, il vous faut du « droit ».

FORMATION ACCÉLÉRÉE

Si vous venez d'acquérir un PC chez le fabricant du coin et que vous voulez en profiter pour monter un LAN ou jouer sur le net, alors vous

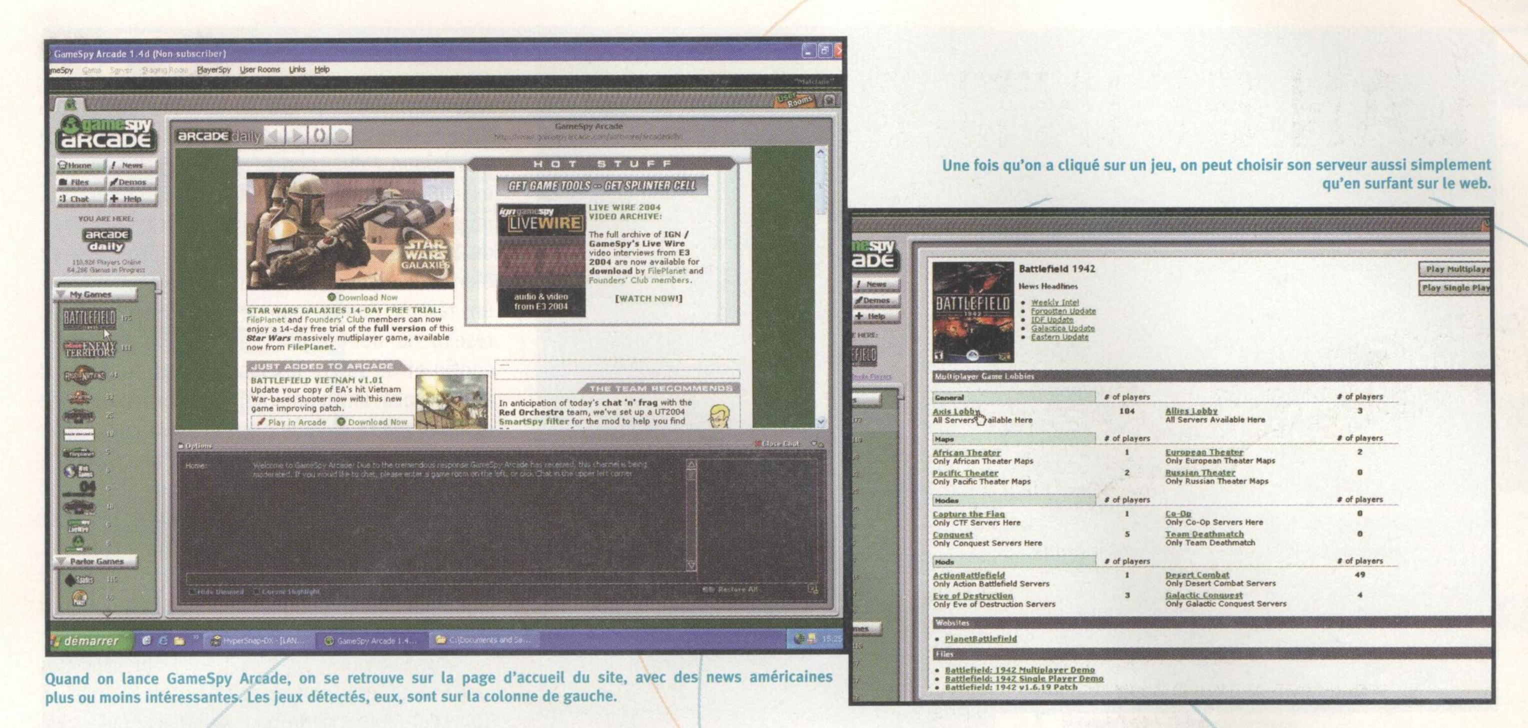
LA CHECKLIST

Si vous avez des soucis de connexion ou que vous n'arrivez pas à rejoindre une partie, voici une petite checklist qui peut vous aider à résoudre les problèmes les plus bénins :

- Pensez à désactiver votre firewall, ou reconfigurez-le. C'est souvent lui qui vous empêche de rejoindre une partie.
- Vérifiez que votre câble est bien connecté au PC, mais aussi au switch. Parfois, il peut être bon de débrancher l'alimentation du concentrateur pour le réinitialiser.
- Rebootez la machine ! Dans bien des cas, il suffit de redémarrer le PC au lieu de se prendre la tête pendant trois quarts d'heure.
- Assurez-vous d'avoir la même version du jeu que celle qu'utilise l'hébergeur de la partie.
- Soyez sûr d'utiliser le SP1 pour WinXP, ainsi que les derniers drivers en date pour vos carte mère, carte réseau et carte graphique.



Inutile d'aller chercher un Switch Gigabits, un modèle standard suffit amplement pour une grande majorité des jeux actuels.



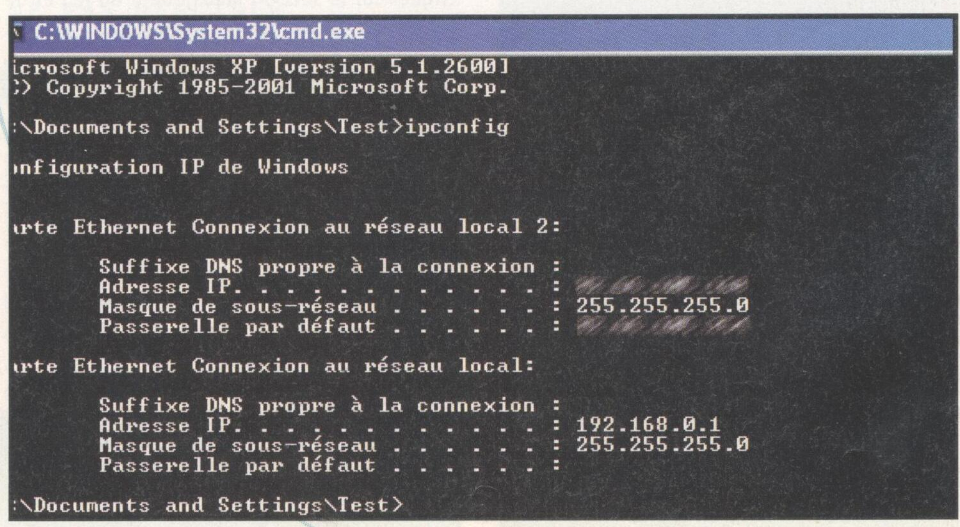
Une fois qu'on a cliqué sur un jeu, on peut choisir son serveur aussi simplement qu'en surfant sur le web.

Quand on lance GameSpy Arcade, on se retrouve sur la page d'accueil du site, avec des news américaines plus ou moins intéressantes. Les jeux détectés, eux, sont sur la colonne de gauche.

êtes un sacré petit veinard. Si vous aviez eu cette idée quelque temps plus tôt, vous vous seriez retrouvé sous Windows 98 et malgré toutes les qualités de ce système d'exploitation, je peux vous dire qu'il était autrement plus compliqué de configurer un réseau. C'est là que les choses se compliquent un petit peu. Rien de grave rassurez-vous, mais restez concentré. On va partir du principe que Windows est correctement installé et que tout fonctionne à peu près bien. Une fois que tous les ordinateurs sont connectés au switch via les prises RJ-45 et qu'ils sont opérationnels sous WinXP, il va falloir gérer les adresses IP. Pour vous expliquer rapidement la chose, les ordinateurs d'un réseau (Internet mais aussi en local) utilisent des protocoles pour communiquer, dont le fameux TCP/IP. Je ne vais pas vous expliquer ici ce qu'est un protocole, on s'en cogne royalement pour jouer en LAN. Disons qu'une adresse IP, très grossièrement, est une donnée qui permet de trouver un ordinateur sur un réseau qui utilise le protocole TCP/IP. Et comme pour une adresse postale, il vaut mieux éviter de trouver deux adresses identiques pour une seule et même personne. Ben voilà, c'est pareil avec les ordis, alors on va essayer de se débrouiller pour éviter les conflits.

APPELEZ-MOI L'ADMINISTRATEUR RÉSEAU !

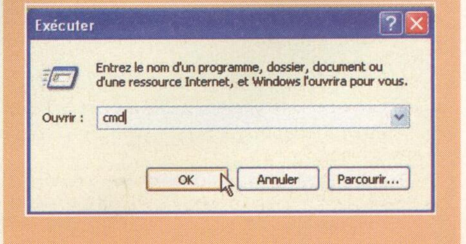
Allez zou, direction le panneau de configuration (accessible à partir du menu démarrer, z'êtes quand même pas manchot à ce point ?). De là, on va sur « connexions réseau ». Dans la fenêtre qui apparaît, on clique avec le bouton droit sur l'icône de « connexion au réseau local » et on va dans les propriétés. Ensuite, il faut double-cliquer sur la ligne Protocole TCP/IP. Voilà, c'est sur cet écran qu'on spécifie manuellement les adresses. Je vous conseille d'indiquer quelque chose du genre 192.168.0.1 pour le premier PC et de remplacer le dernier chiffre en fonction



La commande « ipconfig » (« winipcfg » sous Win98) permet d'afficher les adresses IP propres à la connexion Internet ou au réseau local. Pratique pour inviter des potes à venir vous rejoindre sur le net.

TESTER SON PING

Parfois, tout est branché, tout devrait fonctionner mais non, on n'arrive pas rejoindre une partie. Une bonne astuce assez répandue consiste à tester son ping, pour savoir si sa machine peut réellement se connecter à un autre ordinateur. Sous WinXP, il faut passer par le menu Démarrer, puis Exécuter. Là, on peut simplement taper la commande « cmd », puis Entrée. Vous verrez apparaître la fenêtre classique MS-Dos. Il faut alors écrire « ping xxx.xxx.xxx.xxx » et remplacer les croix par l'adresse IP de l'ordinateur auquel vous essayez de vous connecter. À l'inverse, si un type vous demande votre adresse IP, il suffit de taper « ipconfig » dans la fenêtre Dos pour voir apparaître toutes les infos dont vous avez besoin (et même celles dont vous n'avez rien à cirer).

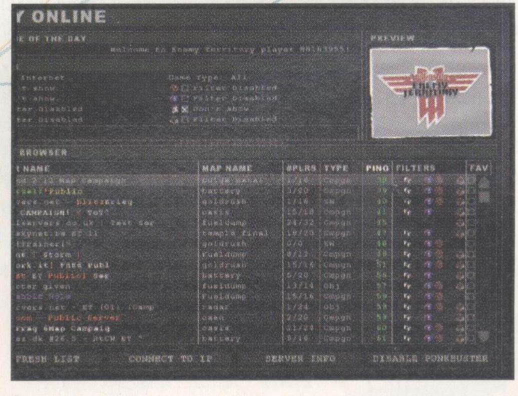




du nombre de machines (192.168.0.2 pour le deuxième PC, puis 3, et ainsi de suite). Attention, il faut conserver le même masque de sous-réseau pour tous les PC (une suite numérique du genre 255.255.255.0 par exemple). Si tous ces chiffres vous donnent la migraine, vous pouvez toujours lancer l'assistant de Windows qui s'en sort généralement assez bien. Dans ce cas-là, il suffit d'aller sur « Créer un réseau domestique » dans les propriétés réseau du début, juste après le panneau de config et de suivre les instructions en sirotant un bon coca. Enfin bon, normalement, ça devrait marcher même si vous n'avez pas de coca, mais assurez-vous que tout soit correct en reprenant la procédure manuelle. Je répète que toutes ces manipulations sont surtout valables pour un petit réseau de dix machines par exemple, pas 150.

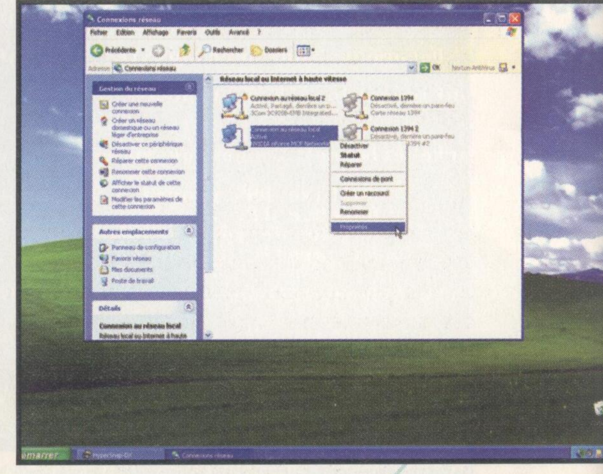
L'OUVERTURE SUR LE MONDE

Théoriquement, vous êtes paré pour jouer en LAN et accueillir vos amis. Maintenant voyons voir ce qu'il faut faire pour se lancer sur le net. En pratique, c'est beaucoup plus simple puisque vous n'avez rien de matériel à installer, du moment que vous possédez un modem (ADSL par pitié) et un abonnement Internet en bonne et due forme... Le premier bon réflexe à adopter quand on vient d'installer un jeu, c'est de le mettre à jour. Vous pouvez chercher les patchs éventuels sur le net ou, si le jeu en possède une, lancer la mise à jour automatique. Au temps de Cro-Magnon, pour jouer à plusieurs sur le net, il fallait passer par des vieux systèmes bizarres comme Kali par exemple (un serveur où on pouvait jouer à Duke Nukem grâce à un numéro de téléphone hors de prix). Aujourd'hui, les jeux sont conçus avec une bonne interface permettant de rejoindre directement un bon nombre de serveurs Internet. La plupart du temps, il suffit de cliquer sur la section multijoueur du jeu et de choisir sa partie. Quoi qu'il en soit, un des

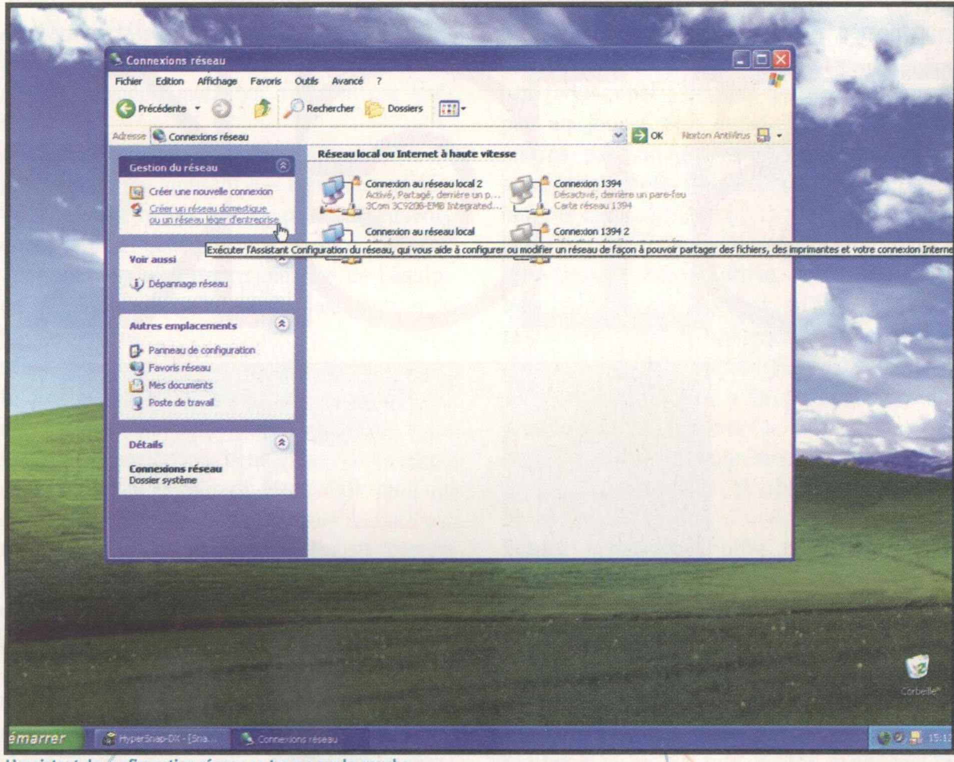


Quel que soit le jeu, le principe reste le même : dans la section multijoueur, on tombe sur une liste infinie de parties en cours, et il faut cliquer rapidement sur celle qui possède le ping le moins élevé.

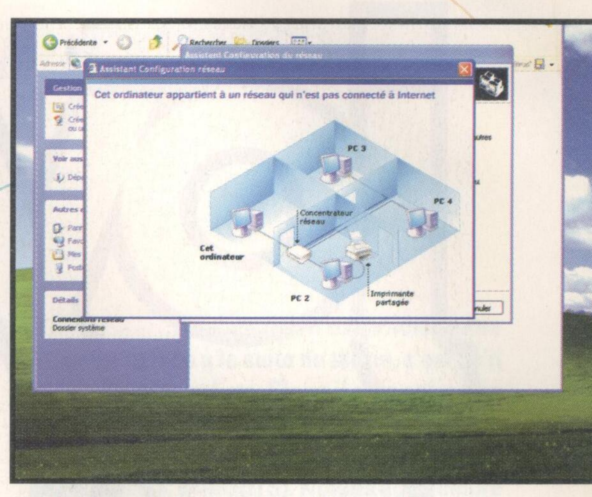




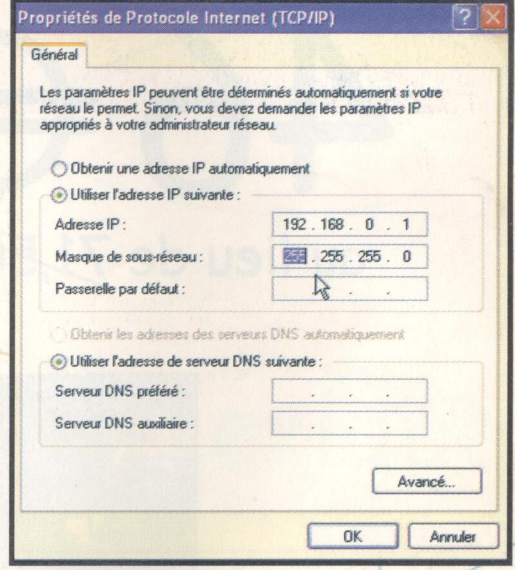
L'écran à partir duquel toutes les options réseau sont disponibles.



L'assistant de configuration réseau se trouve sur la gauche.



Windows XP peut vous fournir des petits schémas explicatifs pour vous aider à visualiser la topologie du réseau (demandez l'aide une fois sous l'assistant).



N'oubliez pas de spécifier un masque de sous-réseau identique pour toutes les machines de votre réseau local.

paramètres les plus importants à considérer, c'est le « ping », ou si vous préférez, le temps de latence pour que les informations transitent entre deux PC. Si possible, essayez de choisir une partie où votre ping sera indiqué à moins de 100 ms pour jouer dans de bonnes conditions ; au-delà, attendez-vous à subir pas mal de saccades et de téléportations instantanées. Bien sûr, chaque jeu a sa propre tolérance. En clair, un jeu de stratégie au tour par tour comme Massive Assaut sera moins exigeant qu'un Battlefield qui a déjà bien du mal à être parfaitement jouable, même avec une connexion ultra méga haut débit.

NE PAS NÉGLIGER LA MAINTENANCE

Voilà, en gros, c'est pas plus compliqué que ça. Ensuite, vous pouvez toujours utiliser des logiciels spécialisés qui vous aideront à trouver encore plus de serveurs de jeu. N'hésitez pas à utiliser GameSpy Arcade par exemple (www.gamespy.com), ou mieux, la dernière version de ASE (All Seeing Eye, sur www.udpsoft.com/eye). Ces logiciels détectent les jeux installés sur votre disque dur et vous envoient sur de nombreux serveurs. Pour ceux qui n'auraient pas l'habitude, veillez à installer des drivers récents pour toutes vos cartes réseau, graphique et compagnie, sans oublier le dernier DirectX en date (dispo sur le site de Microsoft ou sur le DVD). Sur le net, pensez à sortir couvert. Installez le Service Pack 1 pour WinXP (là aussi, allez voir chez Billou), passez régulièrement sur le site Windows Update pour colmater les failles de sécurité et utilisez un anti-virus à jour et un firewall. Enfin, pour optimiser vos parties, je vous conseille d'effectuer régulièrement un Scandisk, de défragmenter de temps à autre (ndlr : quand on vous disait qu'il ADORE ça) et à tout hasard, de mettre fin aux processus étranges qui tournent en fond de tâche (Ctrl + Alt + Suppr) avant de lancer une partie. Bien, normalement, vous voilà fin prêt à en découdre sur le net... Vous allez enfin pouvoir dérouiller comme jamais !

Blutch

« SERVEUR DÉDIÉ, DEUX CAFÉS SVP ! »

Pour les plus téméraires d'entre vous, il est possible d'installer un serveur dédié lors d'une bonne LAN. Beaucoup de développeurs proposent un exécutable livré avec leur jeu, qui permet de se livrer à cet exercice (Battlefield, Operation Flashpoint... la liste est longue). En général, quand on crée une partie, on est aussi joueur à part entière et du coup, notre machine doit répartir ses ressources en conséquence. Le principal avantage d'un serveur dédié, c'est qu'une machine tout entière sera réquisitionnée pour gérer le réseau. Donc personne n'est pénalisé en hébergeant une partie. Évidemment, il faut être riche et avoir un PC supplémentaire à portée de main, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais franchement, ça vaut le coup de faire un effort pour être riche parce que c'est tout de même bien pratique : on lance le serveur dédié depuis le répertoire du jeu et il suffit de rejoindre la partie à travers l'interface multijoueur, pour voir tous les problèmes techniques de lag et de ralentissement s'envoler.

Un serveur dédié se présente sous la forme d'une grande fenêtre pleine de lignes incompréhensibles.

ABONNEZ-VOUS !

joystick

1 an/11 nos

46 €

au lieu de ~~71,50~~ €









BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick service abonnements - BP 90006 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **Oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an -11 nos pour 46 € seulement au lieu de 71,50 €*, soit ~~25,50~~ € d'économie !**

Je choisis l'édition avec 1 ❑ DVD 2 ❑ CD-ROM (PC)

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB n° ________________

Expire le : __ __ (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : ______

Ville : ____________________

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ____________________

Téléphone : __ __ __ __ __

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/06/04). Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 juillet 2004. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.

STPH21

Lorsque rien n'est précisé entre parenthèses à la suite du terme, c'est qu'il est généraliste. Sinon il sera suivi d'un « M » pour MMORPG, d'un « FPS » ou d'un « RTS » pour les versions MMO des jeux (MMOFPS, MMORTS). Notons que nombre de ces termes sont explicités avec tous les détails dans les articles du hors-série.

Maoh

Lexique

a

AC = armor class = CA = classe d'armure.
add = littéralement ajout : attaque inattendue d'un ou plusieurs mobs qui n'étaient pas invités.
add-on : extension d'un jeu qui le modifie en profondeur en y ajoutant des éléments, unités, lieux, cartes, règles, etc. – plus conséquente qu'un patch et généralement payante.
admin = administrateur : membre de l'équipe de développement chargé d'animer/policer le jeu, les forums...
afk = away from keyboard = littéralement écarté du clavier. Les afk sont aussi variés que les occupations IRL d'un joueur ordinaire : afk pizza, afk bière, afk le bébé vient de me vomir dessus... Le plus courant étant l'afk bio, qui désigne une urgence biologique.
aggro : lorsqu'un mob vous choisit comme cible et ne vous lâche plus, il « aggro comme un malade », tandis que vous « avez l'aggro ».
AI : voir IA.
aka = also known as = alias : utilisé pour énumérer ses différents pseudos, IG ou forum, par exemple « Marcel aka le Tueur des Ténèbres ».
alpha : première version jouable d'un jeu, précède la bêta. Voir bêta.
AoE = area of effect = AE = aire d'effet : un sort ou une compétence AoE affecte toutes les cibles proches de son point d'effet.
asap = as soon as possible = dès que possible.
avatar = personnage ou par extension identité virtuelle.
background = BG = storyline : trame historique et dramatique d'un jeu ou d'un personnage.

b

bêta (en français) = test beta = beta (en anglais) = beta-test : phase de test d'un jeu, destinée à dépister les bugs avant la release.
beta-testeur(euse) : joueur(euse) d'une bêta.
bind : association d'une touche à une commande (raccourci clavier).
bind point = point de rappel : lorsqu'un personnage « se binde » ou « est bindé » à un endroit donné, il y retournera à sa mort ou volontairement en « recallant » (= rappelant) son bind point.
bio br = bio break = afk bio, voir afk.
blockbuster : jeu très attendu et planifié pour sortir à un moment stratégique (juste avant Noël, par exemple).
boost = buff : voir buff. Peut aussi désigner une amélioration amenée par un patch, mod ou autre changement : « cette extension a boosté l'armure des mobs ».
boss : mob particulièrement costaud.
Par extension, joueur particulièrement costaud.
bot (FPS) = robot : désigne les personnages dirigés par l'IA.
bot (M) = robot : désigne un personnage créé par un joueur puis programmé à l'aide de macros par son propriétaire pour accomplir automatiquement des tâches (de combat, de buff, de craft...).
brb = be right back = je reviens tout de suite.
brt = be right there = j'arrive.
btw = by the way = à propos, au fait.
buff : effet (sort, compétence, item, etc.) renforçant en jeu les caractéristiques d'un personnage, d'un monstre... « Ce gobelin est buffé jusqu'aux dents, reculons ! »
bug : pépin dans la programmation aboutissant en jeu aux incidents et absurdités les plus divers.
bundle = paquet : offre commerciale, par exemple le jeu de base + son extension + un tatouage au henné pour vachement pas cher.

c

CA : voir AC.
càc = corps à corps, mêlée.
camper : rester volontairement à un endroit donné à attendre qu'il se passe quelque chose (le repop d'un mob, par exemple).
caps = majuscules : « CAPS ! » est le cri de colère employé en cas d'abus d'utilisation des majuscules, QUI ÉQUIVALENT À HURLER et doivent être comme le savent les gens civilisés réservées aux cas d'urgence.
capture the flag (plutôt FPS) = CTF = littéralement capturer le drapeau : mode de jeu classique qui consiste à essayer de voler un objet (traditionnellement un drapeau) à l'adversaire, tout en défendant le même objet dans son propre camp.
caster = casteur : lanceur de sorts, magicien.
CC : voir crowd control.
chat = canal de communication. Les plus classiques sont : chat de guilde, chat tell (échanges privés), chat de groupe, chat trade (échanges commerciaux), chat général (commun au serveur), chat de royaume.
classe (de personnage) : métier, spécialisation. Le triptyque traditionnel des classes de jeu médiéval fantastique : guerrier / mago / voleur.
CoC = code of conduct = code de conduite : règlement officiel du jeu.
combo = combinaison : enchaînement de coups, de sorts... qui produit souvent un effet spécial.
coop ou coopé : mode coopératif, les joueurs se battent ensemble contre l'IA.
craft ou crafting (M) = système d'artisanat.
crowd control = CC = littéralement contrôle de

la foule : désigne tout ce qui permet de contrôler (allez savoir pourquoi, souvent pour les entraver) les mouvements, déplacements ou actions des adversaires.
CTF : voir capture the flag.
CU / cya = see you = à bientôt.
customisation = personnalisation. On peut customiser un personnage, une interface, etc.

d

deathmatch (FPS / RTS) = DM = match à mort : le plus simple et le plus bordélique des modes de jeu. But : être le dernier joueur ou la dernière équipe à survivre.
debuff : effet affaiblissant les caractéristiques d'un objet, d'un mob, d'un personnage...
debugger = tâcher de remédier à un bug.
delog / delogger = se déconnecter (du jeu).
devs = développeurs du jeu.
ding : onomatopée rappelant la jouissive petite note musicale qui nous signale que nous venons de gagner un niveau : « ding 34 ! ».
disband = dissoudre / quitter (une guilde, un groupe). « Si c'est comme ça je disband la guilde, na ! » / « Faut que je me sauve les gars, je disband, à plus ! »
DOT = damage over time : dégâts progressifs, assénés non en une seule fois mais en plusieurs, dans le temps.
DM : voir deathmatch.
drop : capacité du mob à libérer tel ou tel type d'objet à sa mort. « Ça drop quoi, ce machin ? »
dsl = désolé.
DTC : réponse classique à toute question portant sur la localisation. J'en ai malheureusement oublié le sens. Dans ton... Dans ton... Ça va me revenir...

e

EDR = explosé de rire.
ETA (FPS) = estimed time of arrival = délai prévu avant arrivée.
event = événement : manifestation organisée, qui sort de l'ordinaire du jeu ; on parlera d'event pvp, d'event festif, d'event admin...
extension = add-on. Voir add-on.

f

fallshirmjager : sa définition n'a pas d'importance, c'est juste le mot qui remporte la palme du terme le plus tordu de tout le hors-série.
farming = fait de répéter la même tâche en boucle pour accumuler de l'or, de l'xp ou des items.
fellow = party = compagnie = groupe. Par extension et abusivement, peut désigner une guilde.
FFA : voir free for all.
flag : voir capture the flag.
fog of war = FoW = brouillard de guerre : brouillard qui dissimule les unités qui sont en dehors du champ de vision.
follow = suivre : commande permettant de suivre automatiquement une cible pendant qu'on en profite pour aller se faire un sandwich.
FPS = 1) first person shooter = jeu de shoot à la première personne ; 2) frame per second = nombre d'images affichées par seconde.
frag (FPS) : avoir le frag, c'est marquer un point en tuant un adversaire. La « frag limit » est le nombre de frags requis pour gagner la partie.
free for all (RTS / FPS) = FFA = littéralement libre pour tous, souvent traduit par « mêlée générale » : deathmatch sans équipes, chaque joueur se bat seul contre tous les autres. Voir deathmatch.
freeze = gel, blocage. Quand « ça freeze », vous êtes bloqué sur image pour on ne sait quelle raison et vous attendez que ça passe... ou pas.
friendly fire = tir ami : en mode friendly fire, vous et vos alliés pouvez vous blesser mutuellement, vous n'êtes pas immunisé aux coups de votre propre équipe.
FYI = for your information = chte ferais dire, d'abord, non mais sans blague. Souvent signe qu'on a agacé son interlocuteur, à le contredire comme ça.

g

gameplay = en gros, jouabilité : l'essence du jeu, le plaisir général qu'on prend à y jouer. Un bon gameplay est un équilibre délicat à trouver entre les différents éléments qui composent le jeu.
GB : voir grosbill.
geek : une personne qui est née avec la paume de main en forme de souris et qui a su bidouiller son PC avant même d'apprendre à parler. Un pro d'informatique, quoi.
GG = good game = bien joué !
gimp : désigne une classe de persos beaucoup plus faible que les autres, ou par extension un personnage qui a été très mal construit.
GJ = good job = bon boulot !
GL = good luck = bonne chance !
GM = 1) game master = maître de jeu ; 2) guild master = chef de guilde.
gosu = pro : terme en vogue, vient du coréen et désigne un champion des jeux vidéo.
gratz : contraction de « congratulations », se décline sous bien des versions, le terme « bravo ! » étant absolument inusité, voire sacrilège.
griefer / grief player = emmerdeur : joueur

spécialisé dans le harcelage.
grosbill = GB : joueur bourrin prêt à tout pour devenir le plus puissant.
GTG = gat to go = I've got to go = faut que je file.
guilde = association de joueurs.
GvG = guilde versus guilde.

h

hack & slash = littéralement tailler & trancher : type de jeu basé sur le dézingage frénétique de tout ce qui peut bouger à l'écran, porté à l'honneur par Diablo.
hardcore gamer = joueur hardcore : désigne 1) les excellents joueurs, ou les joueurs très expérimentés ; 2) les joueurs qui passent énormément de temps à jouer. Non, l'un ne va pas nécessairement de pair avec l'autre.
heal = soin. Healer = healeur = soigneur.
HF = have fun ! = amuse-toi bien !
HL = high level = haut niveau.
HOT = heal over time : soins progressifs, qui s'étalent dans le temps.
hotfix : mise à jour du système de jeu plus légère qu'un patch.
housing (M) : système d'habitation pour les joueurs - hall de guilde, maison privée, manoir, boutique...
HP = health point = point de vie.
HRP = hors RP = hors roleplay = OOC = out of character : indique que l'on ne s'exprime plus dans un cadre roleplay. Voir roleplay.

i

IC = in character = RP = roleplay. Voir roleplay.
IG = in game : en jeu, par opposition à IRL. Voir IRL.
ignore : commande permettant de couper la communication (plus de chat, trade, etc.) avec un joueur qui vous a cassé les pieds.
IMHO = in my humble opinion = à mon humble avis.
IMO = in my opinion = à mon avis.
inc = incoming = littéralement « en train d'arriver » : signifie qu'un ennemi est en approche, voire déjà trop près.
IRL = in real life = dans la vraie vie, en vrai. Par extension, « une IRL » définit une rencontre « pour de vrai » entre joueurs.
ISO = in search of = à la recherche (de quelque chose ou de quelqu'un).
item = objet, truc, machin, chose : tout ce qui se ramasse et peut se porter en inventaire.

j

JdR : voir RPG.
jk = just kidding = je blaaague.

k

Kevin : petit nom ayant spontanément émergé de la communauté pour désigner l'un des plus redoutables archétypes de joueurs : l'analphabète prébubère amateur de « KIKOOO LOLOLOL » et bloqué en caps pour l'éternité.
kill : meurtre d'un mob / d'un joueur. « J'ai le kill ! »
killer app = jeu tueur : un jeu qui déchire tout au point de ne pas laisser la moindre chance de survie à ses concurrents.
kill stealing = KS = vol de kill. Un kill stealer est un joueur qui vole sa proie à son légitime propriétaire, à savoir celui qui tapait dessus en premier.
klr = clair : pour manifester votre approbation sur un ton kool.
KoS = kill on sight = tuer à vue / à tuer à vue. Insultez un guild master, vous serez KoS pour sa guilde.
KS : voir kill stealing.
KvK = kingdom versus kingdom = RvR = royaume versus royaume.

l

ladder (FPS / RTS) = échelle : système de classement des joueurs.
lag : ralentissement dans la connexion.
LAN = local area network : réseau local d'ordinateurs (= sans connexion internet) pour une petite partie entre amis.
landblock = parcelle de terrain.
LD = linkdeath = perte de connexion. Pouf, a pus connexion, au revoir.
leader / lead : désigne le responsable, le guide d'un groupe ou d'une guilde.
leech = vol, abus : un leecheur est un tapeur, un gars qui s'invite à partager vos xps, vos brouzoufs... sans votre consentement.
legit = légal, qui ne triche pas, à la loyale. Est legit ce qui ne profite pas des divers bugs ou erreurs de programmation pour obtenir des avantages.
LFG = looking for group = LFT = looking for team = à la recherche d'un groupe : informe les autres joueurs que vous souhaitez rejoindre une équipe.
like : lorsqu'un jeu fait école, ceux qui l'imitent ou lui succèdent sont des « like ». Un « Baldur like », un « Doom like », etc.
link = lien : 1) lien qui existe entre les mobs et qui fait que si on attire l'un d'eux, les autres suivront ; 2) synonyme de bind, voir bind ; 3) lien internet.
LL = low level = bas niveau.
LMAO = laughing my ass of : rire à s'en exploser le cul.
locker (FPS) = bloquer : se bloquer sur une cible en la sélectionnant, en la visant : « Je l'ai locké ! »

Lexique

Lexique

log / logger = se connecter (en jeu).
lol = laughing out loud : « ah ah ah, qu'est-ce qu'on se poile ». Allez-y mollo sur le lol, voire évitez-le carrément, son utilisation abusive agace beaucoup de joueurs.
LOM = low on mana = bientôt à cours de mana. Précède le plus sérieux OOM.
loot : trésor sur le cadavre d'un mob, dans un coffre, etc. Désigne aussi l'action de ramasser ce trésor.
lvl = level = niveau (de son personnage, d'un mob…).
lvling = leveling : fait de cravacher dur pour avoir ses levels.
lvl up ! : variante de ding, voir ding.

m

macro : mini-programme interne au jeu, permettant de faire accomplir des tâches automatiques à votre personnage.
macromanagement (RTS) : gestion globale de son camp, de son développement.
macrotage : fait d'utiliser des macros.
main (M) = principal : personnage principal d'un joueur.
massing (RTS) : désigne la production d'unités à la chaîne, à partir de plusieurs bâtiments simultanés.
MDR = mort de rire.
mezz = mesmerize : action de CC qui consiste à endormir sa cible – elle se réveillera si elle est attaquée.
micromanagement (RTS) : art de manier ses troupes dans le détail – sélectionner ses groupes, activer les capacités spéciales de telle unité, dissocier les actions, etc.
mistell = mt : erreur de destinataire, se dit lorsque l'on a merdouillé dans ses commandes de chat en sorte que le message n'arrive pas au bon interlocuteur.
MMO = massively multiplayer online (game étant sous-entendu) = jeu en ligne massivement multijoueur : catégorie à laquelle appartiennent les MMORPG & co.
MMOFPS = massively multiplayer online first person shooter = jeu de shoot à la première personne en ligne massivement multijoueur. Un FPS online, quoi.
MMORPG = massively multiplayer online role playing game = jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.
MMORTS = massively multiplayer online real time strategy = jeu de stratégie en temps réel multijoueur en ligne. Un RTS online, quoi.
mob = mobile object : désigne tout ce qui est susceptible d'être taillé en pièces par les personnages, soit en général une écrasante majorité des éléments de jeu.
mod = modification (une modification, un mod, c'est comme ça). Programme modifiant plus ou moins profondément le jeu, souvent développé par des fans.
moddeur = créateur de mods.
mode : type de jeu choisi, par exemple solo / multijoueur / DM / FFA / CTF / etc.
monster bashing : course à l'XP passant par le génocide frénétique des mobs locaux.
mt : voir mistell.
mule : personnage qui sert uniquement à stocker le matériel.

n

nerf : le contraire de boost, indique une diminution des capacités d'un mob ou d'un personnage. « Ooouuuiiin les devs y font rien qu'à nerfer mon perso ! »
netcode : partie de la programmation d'un jeu traitant des aspects online.
newbie = newb = nOOb = NB : joueur débutant, à ne pas confondre avec personnage débutant.
ninja : se dit d'un joueur qui a la main un peu trop leste sur les loots.
nm = nevermind = pas grave.
np = no problem = pas de souci.
NPC = non playing character = PnJ = personnage non joueur : désigne tous les personnages contrôlés, non par un joueur, mais par l'intelligence artificielle.
nuke = gros bourrin en termes de puissance brute de combat. À ne pas confondre avec grosbill, nuke n'est pas péjoratif. C'est kool d'être un nuke.

o

offline = hors ligne : déconnecté d'internet.
OMG = oh my god = oh mon dieu : un grand classique. Variante moins polie : OMFG = oh my fucking god.
omw = on my way = je suis en route, j'arrive.
oneshoot : coup suffisamment puissant pour tuer son adversaire en une seule fois.
online = en ligne : connecté à internet.
OOC : voir HRP.
OOM = out of mana = à court de mana.
OOR = out of range = hors de portée.
OSEF = on s'en fout !
owned = littéralement possédé. « Être owned » signifie se prendre une trempe mémorable. Au contraire, « owner » c'est coller une trempe mémorable, ou plus généralement être un maître, maîtriser son sujet - la baston constituant de façon ordinaire le sujet en question.

p

party = fellow = compagnie = team = groupe (de joueurs).

Lexique

patch : pain mensuel conçu par les devs pour enrichir peu à peu le jeu, le patch est connu pour être toujours bourré de bugs, d'où l'expression : « on patch day don't play » (le jour du patch, ne jouez pas).
pathfinding : capacité des unités, gérée par l'IA, à trouver le meilleur chemin possible d'un point A à un point B. Si un jeu présente un bon pathfinding, lorsque vous cliquez sur le point B, vous pouvez aller pisser et vous retrouverez votre personnage au point B en revenant. Sinon, vous le retrouverez non loin du point A, coincé dans un mur.
PBAE = point blank area effect = à zone d'effet centrée sur soi : désigne un sort, une compétence, centrée sur le lanceur et qui affecte toutes les cibles proches de lui.
PC = player character = PJ = personnage joueur (vous, quoi).
pet : créature servant de familier à un personnage.
ping : temps que met le serveur à répondre à une information ; plus il est faible, mieux c'est.
PK = player's killer = tueur de joueurs / player's killing = la chasse aux joueurs. Selon les jeux, il peut être très mal vu ou tout naturel d'être un PK.
PKK = player's killer's killer = tueur de tueur de joueurs. Oui, on vous rassure, on va arrêter là.
PL = power leveling : optimisation de son temps de jeu pour faire le plus d'xp possible, quitte à répéter mille fois la même tâche monotone.
PLZ = please : variante kevinesque de svp / stp.
pop = repop = (re)spawn = (ré)apparition. En MMORPG, plutôt utilisé pour parler des mobs ; en FPS, plutôt utilisé pour parler des bots ou des items.
PTDR = pété de rire : variante du plus classique MDR.
pull : tir à distance sur un mob pour l'attirer vers soi en évitant d'en attirer d'autres.
PunkBuster : programme anti-triche.
PvM = player versus monsters = joueur contre monstres. Désigne la chasse aux mobs, par différenciation d'avec le PvP. Parfois se dit aussi PvE = player versus environment.
PvP = player versus player = joueur versus joueur : terme générique pour désigner les combats entre joueurs.
pwned = PowerOwned : owned en plus costaud, voir owned.

q

QALC = question à la con, RALC = réponse à la con.

r

ramer : à ne pas confondre avec lagger, on rame quand sa bécane n'est pas assez puissante pour faire tourner correctement le jeu.
recaller = rappeler un bind point, un point de recall - pour se téléporter ailleurs.
release : désigne la sortie du jeu. « À quand la release ? », à prononcer la bave aux lèvres.
replay : enregistrement d'une séance de jeu, permettant de revoir sa partie - technique utilisée surtout en RTS.
repop : voir pop.
report = rapporter : dénoncer auprès des admins un petit camarade qui a enfreint le CoC.
rez = résurrection, ressusciter.
respawn : voir pop.
ROFL / ROTF = rolling on the floor laughing / rolling on the floor = se rouler par terre (de rire).
roleplay = RP : art d'incarner, de jouer son personnage, en exploitant son background ou celui du jeu, en lui choisissant un caractère, des défauts... Noble but souvent détourné par des emmerdeurs de première classe.
root = enracinement : tout comme le mezz ou le stun, le root est un effet de CC ; il consiste à immobiliser la cible en lui clouant les pieds sur place.
roxxer / roxxor : on est un roxxor quand on se joue des obstacles et que rien ne semble pouvoir nous arrêter. Trop puissant, quoi.
RPG = roleplaying game = JdR = jeu de rôle : désigne les jeux, papier, vidéo ou autres, basés sur le roleplay, et par extension les jeux basés sur le développement d'un personnage. Preuve scientifique que le roleplay consiste en fait à prendre des niveaux, eh eh.
RTS = real time strategy = STR = (jeu de) stratégie en temps réel.
rush = charge, ruée : attaque du camp ennemi. On « fait un rush », on « lance un rush ».
RvR = royaume versus royaume = KvK = kingdom versus kingdom.

s

SDK = software development kit : kit de développement fourni par les développeurs aux joueurs.
shoot'em up (FPS) = tuez-les tous : équivalent du hack & slash version FPS, jeux d'action qui tiennent du massacre frénétique de tout ce qui bouge à l'écran.
skill = compétence : désigne les compétences du personnage, qu'il s'agisse de ses compétences guerrières, de craft, spéciales... Au singulier désigne plutôt la compétence du joueur, son talent.
skirmish (RTS) : mode de jeu qui simule le multijoueur en offrant au joueur solo des adversaires contrôlés par l'IA.
slot = emplacement réservé à un personnage,

Lexique

endroit où il est stocké en attendant d'être loggé en jeu.
slow = tout sort ou effet de CC qui ralentit les attaques de la cible.
spam : envoi répété de texte pour attirer l'attention.
spawn : voir pop.
spoiler : vient de spoil = gâcher : un spoiler est une révélation susceptible de gâcher le plaisir de la découverte, par exemple on écrira « !!! SPOILER !!! » en début d'un message pour prévenir que des secrets importants du jeu y sont dévoilés.
spot : localisation connue pour présenter un avantage spécifique. On parlera de spot à xp, de spot à trophées...
squelch : synonyme de « ignore ». Voir ignore.
SS = screenshot = capture d'écran.
stack / stackable = empiler/empilable. Les items qui stackent formeront des piles dans votre inventaire.
stand alone : add-on qui ne nécessite pas le jeu de base pour pouvoir jouer.
STFU = shut the fuck up = putaaain mais tu vas la fermer, oui !
storyline : voir background.
straff / straff-jump : pas chassé/saut de côté.
stuff = matos.
stun : effet de CC étourdissant qui ralentit considérablement la cible pour une courte durée.

t

tank : se dit des personnages dédiés à la mêlée et capables d'encaisser un maximum de dégâts. Tanker, c'est jouer les tanks, encaisser les coups.
taunt : effet provocant la cible.
team : voir party.
team deathmatch (RTS / FPS) = TDM = match à mort en équipes : l'équipe survivante remporte la partie. Voir deathmatch.
teaser : petite vidéo de présentation (du jeu, d'un patch, d'une extension...).
template : modèle, exemple de personnage achevé.
thx = thanks = merci.
tick : unité de temps utilisée par le programme. A chaque tick, l'IA du jeu effectue un paquet de calculs divers.
total conversion : mod qui refond totalement le jeu, voir mod.
tp = town portal = portail de ville, mais aussi téléporteur, téléporter...
trade / trading = commerce.
trailer : vidéo constituée d'un extrait du jeu, une capture de ce que vous verrez à l'écran en tant que joueur.
train = 1) entraîner. On « train un skill » = on apprend, on entraîne une compétence. 2) train. Un « train de mobs » = une brochette de monstres.
trash talk : c'est un talk qu'il est vraiment trash, autrement dit un langage très peu convenable, voire franchement fleuri avec des gros panneaux « censuré » partout.
twinking : fait de suréquiper un personnage de faible niveau en utilisant du matériel surpuissant.
ty = thank you = merci.

u

u = you = tu, vous.
uber : balaise, super costaud, trop bourrin quoi ; par extension génial, dément, fabuleux. « Trop uber ! Mate un peu cette uber épée, on va pouvoir latter de l'uber mob avec, chuis uber content ! »
upgrade = 1) amélioration (d'une unité, d'un bâtiment, d'une classe, d'un monstre...) ; 2) mise à jour du jeu.

w

w8 = wait = attends, attendez.
w/o = whithout = sans.
walkthrough : marche à suivre détaillée d'une quête, d'un scénario, d'une énigme...
wargame = jeu de guerre : jeu de stratégie au tour par tour, dont le principe est basé sur celui des wargames classiques (en grandeur nature, avec figurines...).
waypoint = point de repère : système permettant de placer, automatiquement ou à la main, un point de repère sur la carte pour s'orienter plus facilement vers un objectif.
WB = welcome back = bon retour !
whiner : râleur, geignard, pleurnicheur. « Halte au whining ! Il est pas si mal ce patch... »
woot = Très utilisé, le plus souvent manifestation de joie - « surpuissant ! « ; « trop cool ! ». Selon les versions, il serait dérivé de « boom », de « what », de « whoot »...
WTB = want to buy = cherche à acheter.
WTF = what the fuck : intraduisible (en gros « putain mais c'est quoi ce délire ?! ») et très grossier, exprime un absolu mécontentement.
WTG = way to go : équivalent de gratz - à entendre comme : continue, tu es sur la bonne voie.
WTS = want to sell = cherche à vendre.

x

XP = expérience, points d'expérience, nos pépettes à nous, nos brouzoufs chéris, notre pain quotidien, notre essence, notre raison de vivre.

y

Y = why ? = pourquoi ?

Lexique

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

4 500 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'**écouter** parmi nos 4 500 sonneries:

PAR THÈME
Sur le ***0899 701 505***, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563.
Ou envoyez par SMS le thème au ***61211***.
Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le ***0899 701 505*** rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre ! Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au ***61211***.Ex.: CHU au 61211 pour Papi Chulo

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le ***0899 701 505***, rubrique sonnerie, ou envoyez ***NEW*** au ***61211***.
61211: 0,35 €+SMS seulement

SMS+ 61211

Et bien sûr toutes les sonneries sur ***www.persomobiles.fr*** et ***wap.persomobiles.fr***.

RAP / RNB
- 4 my people 56993
- Aïcha (RNB 2004) 53714
- Angela 55594
- Art de rue ..... M 55607
- Au summum ..... M 54580
- Baby boy ..... M + 53068
- **Bada boom** 53553
- Belsunce breakdown ..... M 56612
- California Love 54245
- Changes 54247
- Dilemma ..... M 55917
- DJ ..... M 54647
- Dr. Hannibal ..... M 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Éternellement ..... M + 53675
- Forgot about Dre 54249
- Fuck it (I don't want you back) ..... NEW 53824
- Get busy ..... M 54661
- Give me the light ..... + 54070
- Gravé dans la roche ..... M 54495
- Hey Mamma 53502
- Hey oh ..... M + 54957
- Hey sexy lady ..... M 54388
- Hey ya ..... M + 53172
- **I don't wanna know** 53758
- I need a girl 56301
- In da club ..... M + 54158
- J'ai des choses à te dire 53258
- **Je reste ghetto** 53756
- **L'orphelin** 53552
- Le mur du son ..... M 54497
- Like glue ..... + 53226
- Lose yourself ..... M + 55215
- Ma Benz ..... + 55287
- Ma conscience 54587
- Match nul ..... M 54501
- **Modern times** 53587
- My band ..... NEW 53795
- **Naughty girl** ..... NEW 53687
- Noble art ..... M 54758
- One call away ..... NEW 53757
- P.I.M.P ..... M + 54992
- Parce qu'on vient de loin 53228
- Parle-moi 53557
- Petit frère 55610
- Pose ton gun 54764
- Quand on te dit ..... NEW 53808
- Real slim shady ..... M 56618
- Ronde de nuit 53141
- Sales gosses ..... M 54757
- Sans (re)pères ..... M + 53150
- Seul au monde ..... NEW 53834
- Sexy pour moi ..... M + 53381
- **Shut up** ..... M + 53424
- Stan 56634
- Still D.R.E. ..... M 54246
- **Suga suga** 53554
- Superstar 53513
- The next episode 56632
- Trick me ..... NEW 53828
- Turn me on ..... M + 53504
- Un ange dans le ciel ..... NEW 53802
- What's your number ? 53686
- Where is the love 54747
- Without me ..... M 56143
- **Yeah** 53624
- +390 Rap! 1554

POP / ROCK / SOUL
- Billie Jean 56202
- Bring me to life ..... M 54364
- Californication 56760
- Du hast 55281
- Hollywood ..... M 54708
- Hotel California 56765
- **In the shadows** 53355

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 4500) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments, jusqu'à 40 tons) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles, en particulier les **Sagem myX-5** et **myX-6**, une exclusivité ***persomobiles®***).

POP / ROCK (suite)
- Lithium 54146
- Love's divine ..... + 54819
- Master of puppets 54132
- Paint it black ..... M 55750
- Protège-moi 53524
- Rape me 55349
- **Seven nation army** ..... NEW 54334
- Smells like teens spirit 55340
- Toxic 53558
- +610 Pop/Rock! 1561
- +10 Soul! 1588

ROCK FRANÇAIS
- Cinglés 54987
- Dernière danse ..... M 54382
- J'ai demandé à la lune ..... M 56096
- L'aventurier ..... M 56097
- Lambé an dro 54048
- Le chemin 55056
- Le vent nous portera ..... NEW 56769
- Tout envoyer en l'air ..... NEW 53688
- +150 Rock Français 1548

Votre VOIX !

Enregistrez votre message, ajoutez si vous le voulez un effet (**écho, robot**...) mixez le avec n'importe quelle musique ou bruitage de notre catalogue... et vous obtenez une sonnerie vraiment perso ! ***0899 701 505***, rubrique sonnerie.

HARD ROCK
- Back in black 54392
- Behind blue eyes ..... NEW 53481
- Chop Suey 53113
- Faint 54671
- Fear of the dark 54408
- From the inside 53578
- Hell bells ..... + 55273
- Highway to hell 55688
- Hit That 53323
- **In the end** ..... M 54219
- In too deep 55782
- My immortal 53480
- **Numb** ..... M + 54896
- Somewhere I belong ..... M 54222
- Still waiting 54433
- Thunderstruck 54393
- +70 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
- Allumer le feu ..... M 56228
- Au café des délices 55597
- Ballade de Johnny Jane 56537
- Désenchantée 56214
- **Dragostea din tei** ..... NEW 53819
- En apesanteur 55549
- Entre nous ..... M 55456
- Je l'aime à mourir ..... + 56081
- Je te promets ..... M 54555
- Je vais t'aimer 53272
- L'aigle noir ..... + 55690
- L'orange 53333
- La beuze-Le frunkp ..... M + 55210
- La solitudine ..... + 54489
- Le sud ..... NEW 55845
- Les lacs du Connemara ..... + 55331
- Ma révolution ..... NEW 53877
- Mistral gagnant ..... M + 54200
- Mon amant de St-Jean 55545
- Qui de nous deux ..... M 53322
- Si demain... (Turn around) 53462
- Sobri ..... NEW 53905
- Tu seras 53639
- Viens jusqu'à moi ..... NEW 53876
- Vivo per lei 54320
- Yalla 53589
- +790 Variétés! 1564

ITALIE
- Sara perche ti amo 53282
- Ti amo ..... M 55568
- +10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES
- An Alarc'h 53091
- Tri Matelod 53088
- +10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES
- Autant en emporte le vent-Nous n'sommes pas 54760
- +10 Comédies musicales! 1574

REMIX

+ Sonnerie disponible en plusieurs versions (**remix** etc.). Pour choisir, écoutez-les au ***0899 701 505***. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

DANCE / ELECTRO
- California Dreamin' ..... NEW 53805
- Can you feel it 54759
- Chihuahua ..... M + 54121
- Children 56168
- Dragostea din teï ..... NEW 53820
- Follow me 54662
- Hit my heart ..... NEW 53832
- Illusion 53304
- **Pump it up** ..... + 53734
- Satisfaction ..... M + 54114
- Sweet dreams 55089
- +300 Dance! 1559

DISCO
- Born to be alive 56152

Star Academy
- De l'eau ..... M + 59689
- Tu mets de l'or ..... M + 59696
- L'orange ..... M + 59706
- La bamba ..... M + 59800

Tout Starac: 0899 701 505
Photos, répondeurs, sonneries

- Celebration 56203
- Just an illusion 55639
- +50 Disco! 1580

ROCK N ROLL
- Johnny be good 54311
- +50 Rock'n roll! 1581

REGGAE / SKA
- Buffalo Soldier 56333
- Don't worry, be happy 55693
- Get up stand up 56135
- No woman no cry ..... + 56758
- +60 Reggae! 1563
- +10 Ska! 1592

LATIN
- La Bamba ..... M + 56588
- +40 Latin! 1579

ZOUK
- 1er gaou ..... M 56485
- Ba moin en ti bo 56954
- Donne moi ton number 53329
- Laisse parler les gens ..... M + 54553
- Océan ..... M 54949
- Vas-y Franky ..... M + 56953
- +30 Zouk! 1565

RAÏ / ORIENTAL
- Abdel Kader ..... M 55435
- Didi ..... + 56698
- Menfi 55432
- Wahrane wahrane 55374
- Ya rayah 55334
- +30 Raï! 1562

INDIEN / BOLLYWOOD
- Love in Nepal-Ek Anjaan... ..... NEW 53849
- +10 Indien/Bollywood! 1538

DESSINS ANIMÉS
- Akira 55233
- Barbapapa 56822
- Caliméro 55960
- Capitaine Flam ..... M 56717
- Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
- Cowboy bebop ..... NEW 56363
- **Dragon Ball GT** ..... M + 54343
- Dragon Ball Z 56789
- Evangelion 55231
- George de la jungle 54902
- Goldorak-Là haut, là haut... ..... + 56654
- Gundam wing 54242
- Jeanne et Serge ..... M 56979
- L'Inspecteur Gadget ..... M 56733
- La panthère rose ..... M + 56629
- Les Schtroumpfs ..... + 56986
- **Les Simpsons** ..... M + 56615
- Maya l'abeille 56601
- Nicky Larson 55235
- **Olive et Tom** 56714
- Princesse Mononoké 55072
- Tom Sawyer 55963
- Yu-Gi-Oh! 54362
- +100 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
- Agence tous risques ..... M + 56826
- Amicalement vôtre ..... + 56603
- Angel ..... M 56851
- Arnold et Willy ..... + 56844
- Benny Hill ..... M 56820
- Buffy contre les vampires 56616
- Chapi Chapo 56650
- Charmed ..... + 56852
- Dallas 56652
- Fort Boyard 56919
- Friends-Thème 56617
- Hartley cœur à vif 56861
- Hawaï police d'état ..... + 56818
- Jackass 53515
- K2000 56847
- L'homme qui valait 3 milliards 56945

MINIS

M Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (très courte) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. **Ex.** : 558189 pour Marie...55818.

SÉRIES TV (suite)
- La famille Adams ..... + 56893
- Les mystères de l'ouest ..... + 56816
- Les têtes brûlées 56891
- Mac Gyver ..... + 56730
- **Magnum** ..... M 56682
- Mission Impossible ..... M 56635
- Six feet under 54338
- Smallville-Save Me ..... M 54358
- **Stargate SG-1** ..... M 56843
- **Starsky & Hutch** ..... M + 56651
- Urgences 56683
- X-Files ..... + 56614
- +180 Séries! 1551

FILMS
- 1492, Christophe Colomb ..... + 56090
- 9 semaines 1/2 54503
- **Amélie Poulain** ..... M + 56633
- Apocalypse now-Walkyries 56489
- Beetlejuice 55967
- Bodyguard-I will always love you 53011
- Borsalino 54971
- Braveheart ..... M 55968
- Buena Vista Social Club ..... + 56186
- DIrty Dancing-The time... 53713
- Fantômas 54789
- Ghost dog ..... + 56796
- Ghost ..... + 56464
- Grease ..... + 56754
- Halloween ..... M 54000
- James Bond ..... M + 56639
- Jeux interdits 56792
- **L'exorciste** ..... M + 56740
- La 7ème compagnie 53023
- La beuze-99 Luftballons ..... + 54139
- La boum 56655
- La soupe aux choux ..... M + 56040
- La vérité si je mens 54472
- Le bon, la brute et le truand ..... + 56657
- Le flic de Berverly...-Axel F ..... M + 56076
- Le gendarme de St Tropez 56073
- Le Parrain ..... M + 56072
- Le seigneur des anneaux II-Thème ..... + 55065
- Le seigneur des anneaux-Thème 53487
- Les 11 ...-Comme des connards 53466
- Les aventures de Rabbi Jacob 56272
- Les bronzés font du ski ..... M + 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
- Les Bronzés 56957
- Les choristes ..... NEW 53793
- Les temps modernes 53608
- Les tontons flingueurs 55794
- Matrix-Wake up ..... M + 55763
- Midnight Express ..... M 56002
- Mission Cléopâtre 56048
- Mission Impossible 1 ..... M + 54750
- Mission Impossible 2 54046
- Mon nom est personne 56253
- **Mortal Kombat** 54891
- Pirates des Caraïbes ..... M + 54959
- Pulp Fiction-Misirlou ..... M + 56641
- Rocky III ..... M + 56718
- Starsky & Hutch 2004 ..... M + NEW 53817
- Taxi 3 55492
- Terminator 2-Le jugement dernier ..... M + 56755
- Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
- xXx-Feuer frei 54254
- +260 Films! 1553

PUBLICITÉS
- Areva 2004-Funky Town ..... + NEW 56200
- Banque Populaire-Free 56107
- Coca Cola Vanille-Day-O ..... M + 54464
- Dim ..... M + 56604
- Egoïste-Romeo et Juliette 55728
- Nutella 2003-Glorious 53425
- Pub Puma 2003 ..... NEW 53879
- +90 Publicités! 1557

FÊTES ET ÉVÉNEMENTS
- Joyeux Anniversaire 56653
- +20 Fêtes/Événements! 1539

CHANSONS PAILLARDES
- Bali Balo ..... M 56102
- +10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS / COMPTINES
- Sirène de police américaine 54887
- Sonnerie vieux téléphone 54453
- +10 Divers/Jingle! 1566
- +10 Comptines! 1595

CLASSIQUE
- Carmina burana ..... M 55723
- +30 Classique! 1558

JAZZ
- Take five 54400
- +40 Jazz! 1560

HYMNES
- Irlande (traditionnel) 53592
- Hymne Algérie ..... M + 56668
- Hymne Corse 55092
- Hymne Europe (Hymne à la joie) 53101
- Hymne La Marseillaise ..... M + 56660
- Hymne Portugal ..... NEW 56720
- +50 Hymnes! 1552

HUMOUR
- C'est toi que je t'aime 55579

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Écoutez tout notre catalogue de bruitages au ***0899 701 505*** et ***www.persomobiles.fr***.

- Aboiement chien ..... + 66001
- Bruits de bouche ..... NEW 66086
- Bruits érotiques 66069
- Chasse d'eau 66005
- Cri de Tarzan 66053
- Délire chinois 66009
- Explicit Lyrics ..... NEW 66087
- Miaulement chat 66013
- Pets 66014
- Rots 66016
- Sifflet (ouah le canon !) 66019
- US Police "Hands up!" ..... NEW 66078
- Voix d'aéroport 66020
- Voix de canard ..... + 66021
- Vomissements 66023
- Vieux téléphone 66026
- "Allo! Ici la gendarmerie" 66051
- "C'est mon portable qui sonne?" 66031
- "C'est pas moi m'sieur l'agent" ..... NEW 66033
- "C'est quoi c'bordel?" ..... NEW 66089
- "Décroche, allez, décroche!" ..... + 66035
- "Espèce de p'tit con!" 66045
- "Franchaises, franchais" ..... NEW 66084
- "Hasta la vista, baby!" ..... + NEW 66075
- "Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
- "Ouvrez, police !" 66044
- "P'tit con, va !" 66045
- "Qui c'est qu'a pété?" ..... NEW 66068
- "Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66048
- "You f... my wife?" ..... NEW 66088
- "Tu peux pas comprendre" ..... NEW 66085

persomobiles® un service Pixtel

Personnalisez vraiment votre mobile !

0899 701 505

0901 901 999 · 3617 PERSOMOBILES · 81122
wap.PERSOMOBILES.FR · WWW.PERSOMOBILES.FR



PHOTOS et LOGOS !

38820	38813	38897	38966	39714	39482
38818	38893	34666	38098	38814	34454
38127	38134	38136	38118	34971	34985
34440	34802	34423	34825	34799	38140
38141	38904	38074	38043	34919	34437
38077	34422	38132	38951	38135	38950
38009	38123	38083	38056	38019	38919
38012	38014	38802	38913	38002	38884
38087	38131	38035	38013	38879	38094

ANIMATIONS

Si une image a ▮▮▮▮▮▮, elle est animée !
Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...

31109	31123	31129
31103	31105	31138
31101	31124	31144
31111	31140	31139
31121	31120	31118
31135	31110	31117
31106	31119	31108
31136	31115	31113

38930	38090	34474	34939	34986	34442	34978	34953	34914
34559	34610	34548	34611	38082	34690	34691	34459	34467
34927	34925	34972	34995	38128	38129	34640	34876	34907
34477	34411	34464	38058	38081	34618	34781	34782	34720
34831	34957	34952	38933	34712	38946	38878	38947	38078
27866	27882	27776	27777	27976	27023	21104	21105	27700 (logo vide)
27987	27774	27021	27030	27028	27017	27979	27998	27999
27872	27953	27754	27906	27009	27713	27827	27729	27994
27996	27842	27917	27887	27751	27993	27770	27916	27997
23807	23375	23806	23581	23402	23410	23326	23572	23300 (logo vide)
23800	23779	23583	23437	23432	23739	23773	23522	23762

NOUVEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF !
Persomobiles® invente le répondeur musical: enregistrez votre propre message sur une de nos 3500 musiques et bruitages!

COMMENT PROCÉDER ?
1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 3500 que nous offrons.
2 Appelez le ***0899 701 505***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple: 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".
3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix**: elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).
4 ***Persomobiles®*** installe automatiquement votre nouveau répondeur. Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple: 55818)
2 Passez votre commande, au choix:
- Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 701 505.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple: **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ
Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hifi? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba**...
Incompatibilité? Nous vous **remboursons*** !



IMAGE PARFAITE !

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile: pas de marge autour !
De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.



***Remboursement (incompatibilité)**: Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.
Tarifs: 3617: 0,86 €/MN **0899**: 1,35 € + 0,34 €/MN **0901**: 2,5CHF/MN **81122**: 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement.
Wap: Pour télécharger une image couleur ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites activer le wap par votre opérateur.

persomobiles®, un service Pixtel